



01

O essencial de Joshua Davis

Cinco projetos que demonstram a versatilidade desse visionário do Flash

01 Tropism Oleander Vine

Arte para a exibição *Tropism*, feita na galeria Maxalot, em Amsterdã, Holanda – que apresentou o trabalho de Joshua. Também foi exibida na Espeis Gallery, em Nova York, EUA.

02 Mochila Miquelrius

O artista criou o design dessas mochilas para a coleção Joshua Davis Kanagawa, lançada pela empresa espanhola Miquelrius.

03 Cadernos da Miquelrius

Uma série de cadernos de anotações que também faz parte da linha de Joshua Davis para a Miquelrius.

04 Arte do Anderson Ranch

Essa peça foi criada durante o workshop semanal dado por Joshua no Anderson Ranch Art Complex em Colorado, nos EUA.

05 Aplicação interativa Amp Energy

Permite que os visitantes do site www.ampenergy.com/ampyourself visualizem as experiências que se pode ter ao beber o energético Amp Energy. Produzida para a agência Tribal DDB de Dallas, nos EUA, com a colaboração de Chuck Anderson.



02



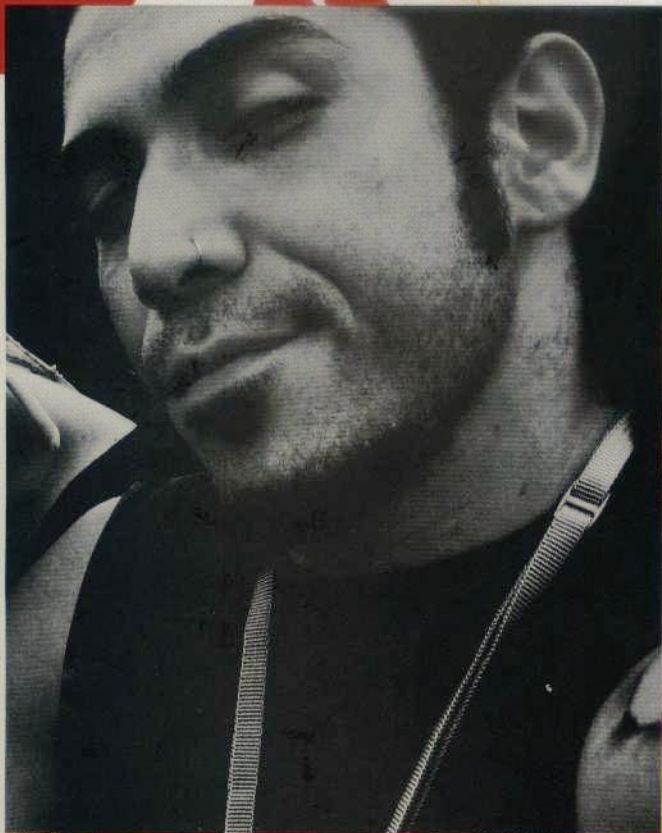
03



04



05



KBEÇA

arte urbana

ONDE VOCÊ PODE APLICAR O GRAFFITI NA TATUAGEM?

Aplico naturalmente em cada trabalho de tattoo, são minhas referências, minha bagagem, minha experiência, minha vida! Gosto de aplicar na arte da minha vida!

QUAIS AS FORMAS QUE O GRAFFITI PODE SER EXPLORADO NA TATTOO?

GRAFFITI não-acadêmico, coisa de rua, quem usa como referência, ótimo..., mas bom mesmo é sentir a tinta saindo da lata como extensão da nossa mão!!

POR VOCÊ FAZER GRAFFITI E PINTAR TELAS, VOCÊ ACHA QUE ISSO INFLUENCIA DE ALGUMA MANEIRA SUA FORMA DE TATUAR? EM QUE SENTIDO?

Acredito que, sinceramente, não consigo definir o que faço! O meu GRAFFITI, é minha maior influência!

Meu mundo, meus vaga-lumes, meus fantoches, meus anjos, meus bonecos de corda, a arte lúdica, as mensagens subliminares, meu circo, meu sinistro e doce, tudo isso me influencia, é o traço, é na pintura, é no sentimento! TATUO COM TUDO QUE TENHO!

DE ONDE VÊM SUAS IDEIAS PARA CRIAR UM TRABALHO, SEJA NA TATTOO OU NA TELA?

Penso sempre nos olhos... e quando algo não tem olhos como por exemplo, quando são objetos, penso que expressão "ele" teria nessa hora se tivesse olhos, se puder olhar, os desenhos contam coisas, quem se prende somente à plástica não percebe as suas histórias.





PROJETOS

OFICINA DE GRAFFITI (COMEÇARÃO EM MAIO)

A oficina de graffiti, na verdade, é uma ideia que vai além. A ferramenta principal é o graffiti, mas não quero que se limite à técnica somente, não é curso de desenho, não é a coisa mecânica do desenho somente, onde você aprende as medidas de um rosto e passa a saber fazer rosto! É integração à arte! É o saber, é fazer despertar a percepção. É a primeira coisa que alguém deve aprender, porque demora anos e tem que se começar alguma hora!

Fazer a pessoa ler as imagens, interpretá-las e escrevê-las, tudo dentro da cabeça, mesmo que ainda não saiba se expressar, ela entenderá o que é arte mesmo antes de saber fazer!

A arte precisa ser entendida, senão irão se multiplicar esses inúmeros robôs que vejo por aí, copiando, copiando, chupinhando, plagiando e ganhando crédito como se fosse trabalho autoral! Muito comum na tattoo!

CONTATOS

Tel. (0xx11) - 2779.7693

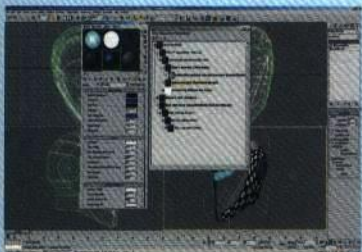
(0xx11) - 9201.0091

MSN: sr.markokaaone@hotmail.com

Orkut: markokaaone.sss@gmail.com

www.fotolog.com/kaaone

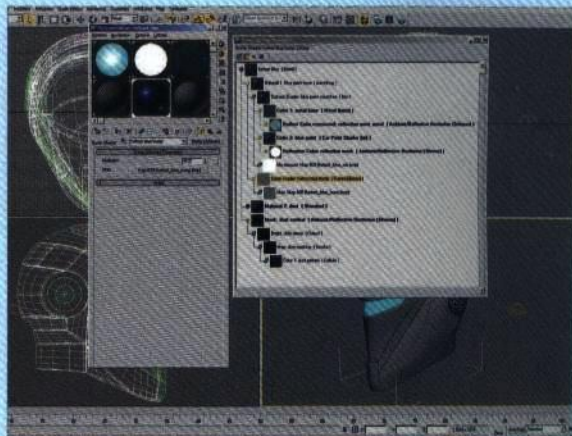




19 Adicione uma Car Paint Shader (mi) ao slot Color #2 desse mapa Mix e nomeie-a como blue paint. Na janela Diffuse Coloring, ajuste Base Color a RGB 37, 50, 168 e Light Facing Color a RGB 40, 42, 132. Para diminuir os reflexos e borrar sutilmente o material, é preciso ajustar mais algumas propriedades. Na janela Flakes, ajuste Flake Specular Exponent para 30, Flake Strength para 0.5 e Flake Scale para 0.25.



20 Na janela Reflectivity, acrescente uma sombra Ambient/Reflective Occlusion (3dsmax) no slot Reflection Color e nomeie-a como reflection mask. Ajuste Samples para 32 e Spread para 1. Isso o certifica de que haverá menos luz refletida nas áreas menores ou mais escuras. De volta à janela Reflectivity da sombra blue paint, ajuste Edge Reflections Weight para 0.75, Facing Reflections Weight para 0.1, Glossy Reflections Samples para 6 e Glossy Reflections Spread para 0.05, de modo a borrar os reflexos.



21 Navegue para o material de base blue paint. Insira uma sombra Bump (3dsmax) ao slot Bump e nomeie-a de helmet blue bump. Ajuste o valor Multiplier para 0.02, coloque um mapa Bitmap no slot Map e carregue helmet_blue_bump.bmp. Associe o material ao objeto Helmet_Blue do cenário.



22 A última etapa é ajustar os materiais Ear. Arraste o material helmet blue para um slot vazio no Material Editor para copiá-lo, nomeie a cópia como helmet blue ears e associe-a ao objeto Helmet_Blue_Ears. Coloque o mapa Bitmap no mapa Mix que contém os arranhões na tinta azul com o seu próprio mapa ou desabilite-o na caixa de diálogo ajustando Mix Amount para 100.

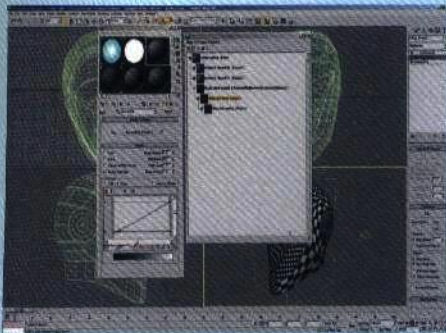


23 Finalmente, navegue até a sombra Bump de helmet blue ears no material blue paint base (mental ray). Substitua o mapa Bitmap pelo mapa helmet_blue_ears_bump.bmp (o seu próprio ou o disponível na pasta para download). Renderize o cenário. A iluminação já foi ajustada para você com uma Skylight padrão e um mapa HDR.

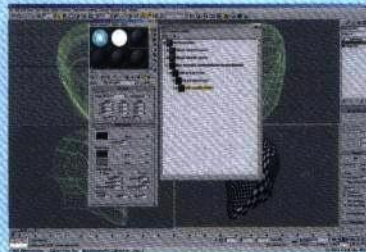


24 Dependendo da proximidade ou do tamanho da renderização, as marcas de pincel podem não ser aparentes. Nesse caso, é preciso aumentar a força do Bump. Experimente acrescentar mais detalhes e arranhões na face da máscara usando um mapeamento adicional em cima da geometria de modo que os arranhões vão de um painel até o outro. Modele algumas fraturas no metal e use mapas extras para criar detalhes mais sofisticados, como rebites. Você pode até usar a função Boolean para criar buracos na geometria e adicionar parafusos, painéis soldados, mãos de tinta, impressões digitais de gordura, reflexos e poeira. Descolore algumas áreas do material azul para envelhecê-lo e quebre o brilho da sombra.

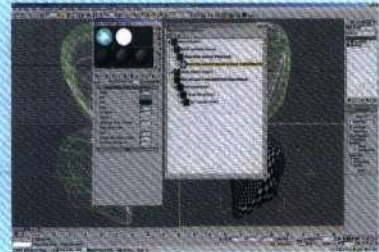




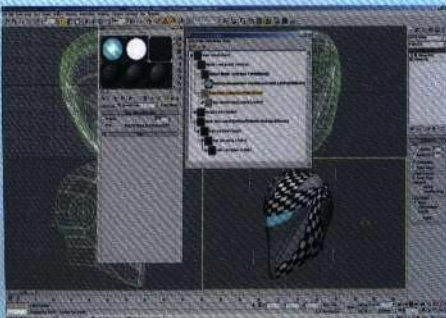
13 No 3ds Max, abra o Material Editor. Selecione um slot disponível. Clique em Get Material e escolha Blend, nomeando-o como helmet brushed. Clique no slot Mask e selecione Ambient/Reflective Occlusion (3dsmax). Nomeie-a como dust control e ajuste Samples para 32. Arraste a paleta de cor Bright para dentro de Dark e escolha Swap. Ajuste Spread para 3. Acrescente um mapa Output no slot de mapa Bright e nomeie-o como dust clamp. Tique Enable Color Map e clique com o botão direito no ponto de curva mais baixo e à esquerda, escolhendo Bezier-Corner. Refira-se a screenshot nessa etapa.



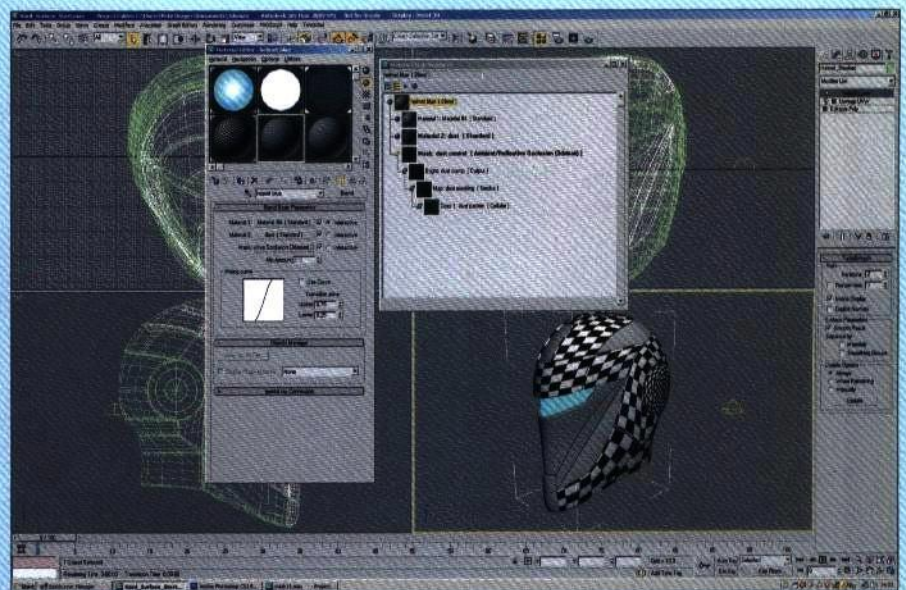
14 Acrescente um mapa Smoke para o slot Map de dust clamp; nomeie-o como dust masking. Abaixo de Smoke Parameters, ajuste Size para 500 e Exponent para 0.5. Clique no botão Swap para preencher as cores e acrescente um mapa Cellular ao slot Color #1. Ajuste Cell Color em preto, a Division Color superior para RGB 60, 60, 60 e a inferior em RGB 155, 155, 155. Abaixo de Cell Characteristics, ajuste Size para 400, Spread em 1, habilite Fractal, altere Iterations para 10 e Roughness em 0.5. Nomeie esse mapa como dust pattern.



15 Navegue para o material helmet brushed. Acrescente um material mental ray no slot Material #1 e nomeie-o como metal brushed. Insira uma sombra Metal (lume) no slot Surface e nomeie-a como metal base. Ajuste Reflectivity para 0.8 e habilite Blur Reflection. Altere Spread para 2. Para controlar os reflexos em áreas mais escuras, acrescente uma sombra Ambient/Reflective Occlusion (3dsmax) no slot Reflect Color e nomeie-a de reflection mask metal. Ajuste Samples para 32, a cor Bright para RGB 0.63, 0.75, 0.75 e Spread para 2.



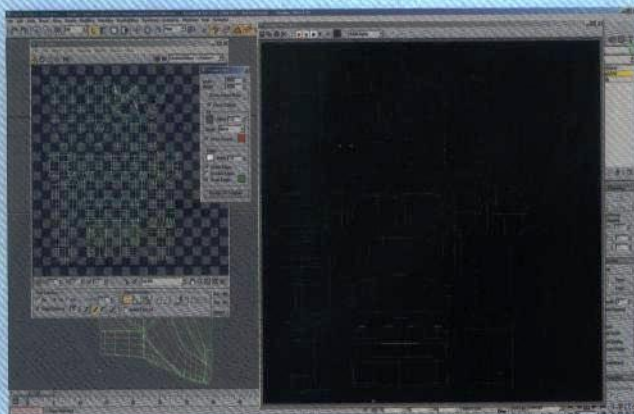
16 No material metal brushed, acrescente uma sombra Bump (3dsmax) ao slot Bump. Ajuste Multiplier para 0.5 para que ela fique sutil. Insira um mapa Bitmap no slot Map e carregue helmet_brushed.bmp. Navegue até o material Material 2 de helmet brushed e nomeie-o como dust. Ajuste a cor Diffuse para RGB 88, 85, 83. Associe toda a árvore desse material ao objeto Helmet_Brushed do cenário.



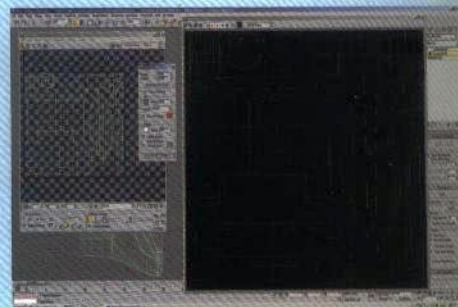
17 Acrescente um novo material Blend para um slot vazio no Material Editor; nomeie-o como helmet blue. Clique com o botão direito no material dust de helmet_brushed e escolha Copy. Clique com o botão direito no slot Material #2 de helmet blue e escolha Paste (Instance). Coloque uma cópia da máscara de helmet brushed no slot Mask de helmet blue. Realizar essa etapa desse modo dará a você controle extra sobre o sombreamento.



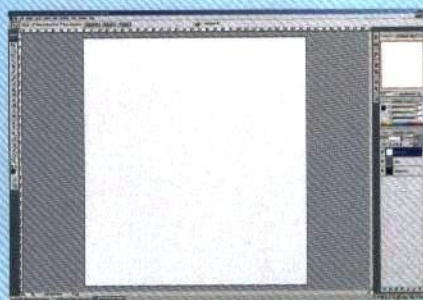
18 Acrescente uma sombra mental ray ao slot Material #1 de helmet blue; nomeie-a como blue paint base. Insira um mapa Mix ao slot Surface; nomeie-o como blue paint scratches. Acrescente um mapa Bitmap no slot Mix Amount e carregue helmet_blue_mix.bmp. Faça uma cópia da sombra do metal de base da árvore do último material para o slot Color #1 desse mapa, misturando as duas cores. Conecte as portas de Object. →



01 Abra o arquivo `Hard_Surface_Start.max` da pasta para download; aceite todas as mudanças de unidade do arquivo que aparecerem. Selecione o objeto `Helmet_Blue`. Na tabela `Modify`, selecione `Unwrap UVW`. Abaixo de `Parameters`, clique em `Edit` para abrir a janela `Edit UVWs`. Aqui você encontra todos os painéis no local correto de modo que eles caibam no mapa resultante. Vá a `Tools > RenderUVWTemplate` para abrir a paleta `Render UV`; ajuste `Width` e `Height` a 4096 e clique em `Render UV Template`. Clique no ícone de disquete e salve a imagem como `helmet_blue.bmp`.



02 Faça o mesmo procedimento do mapa `Render UV` para dois objetos `Helmet` do cenário: `Helmet_Brushed` e `Helmet_Blue_Ears`. Dessa vez, ajuste `Width` e `Height` a 2048 (metade do primeiro ajuste). As peças ficam duas vezes maiores do que os limites do mapa em `Edit UVWs` (para preencher corretamente o espaço). Sendo assim, o mapa resultante precisa ter metade desse tamanho, senão o pincel e os detalhes estarão grandes demais se comparados ao outro mapa.



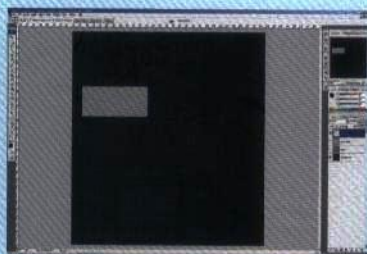
03 Abra `helmet_blue.bmp` no Photoshop ou qualquer editor de imagem. Crie uma nova camada (`Ctrl+Shift+N`) e renomeie-a como `grey`. Na tabela `Color`, ajuste `R`, `G` e `B` a 128 e pressione `Shift+F5` para preencher a camada com um meio tom de cinza. Isso deve ser feito para que você possa controlar a intensidade das granulações. Crie outra camada, renomeie-a como `grain base` e preencha-a com branco.



04 Com a camada de base granulada selecionada, escolha `Filter > Noise > Add Noise`. No diálogo `Add Noise`, ajuste `Amount` para 100, `Distribution` para `Gaussian` e habilite `Monochromatic`. Dê `OK`. Em seguida, vá a `Filter > Blur > Motion Blur` para borrar a camada. No diálogo `Motion Blur`, ajuste `Angle` a 90 e `Distance` a 75 pixels (se quiser obter um efeito de pincel mais sofisticado, aumente o valor `Distance`). Dê `OK`.



05 Em seguida, você precisa ajustar as áreas não manchadas no topo e na borda inferior da imagem. Usando a ferramenta `Free Transform` (`Ctrl+T`) e a linha do meio do topo, segure `Alt` e arraste-a suavemente para cima (ao segurar `Alt` você aplica a mesma transformação na linha de baixo). Pressione `Return`. A granulação resultante irá funcionar bem, mas é muito intensa e os grãos viajam no sentido inverso em alguns momentos. →



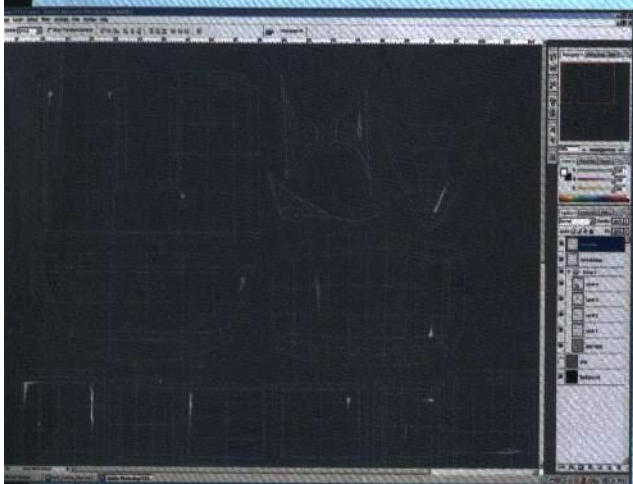
06 Esconda a camada cinza. Selecione a base granulada e ajuste Fill para 50%. Faça uma seleção da área exibida acima como um bloco cinza usando a ferramenta Rectangular Marquee. Vá a Select>Transform Selection e coloque 90 no campo Angle da barra de ferramentas do topo da janela. Dê Return. Pressione Ctrl+J para clonar a seleção em uma nova camada. Rotacione essa camada em 90° em sentido anti-horário indo a Edit>Transform>Rotate 90 CCW.



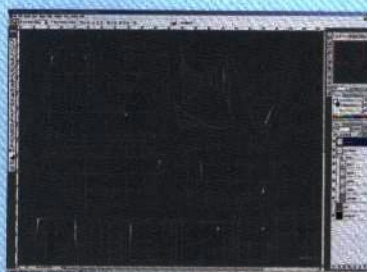
07 Execute a mesma ação do passo 6 para três outras áreas (novamente exibidas acima como blocos cinzas), criando mais três camadas. A razão pela qual você está ajustando a orientação das granulações é porque quero que elas viajem em direções opostas em algumas áreas, como em volta do pescoço do capacete. Ajuste Fill em todas as camadas criadas nos passos 6 e 7 para 100%.



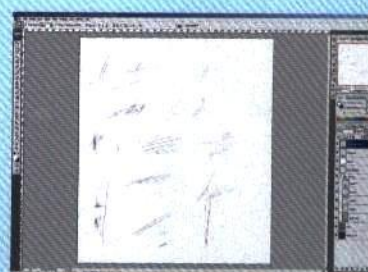
08 Selecione a última camada criada e as camadas de base das granulações e agrupe-as (Ctrl+G). Ajuste Opacity para 50%. Deixe a camada cinza visível para que as camadas de meio tom cinza brilhem mais. Ajuste Fill das camadas granuladas da base para 100%. Crie uma nova camada acima do grupo e nomeie-a como paint bubbles. Desabilite a visibilidade da camada para que você possa ver o template Background. Na camada paint bubbles, adicione algumas manchas de tinta nas bordas das peças com um pincel pequeno, como na screenshot acima. Evite as bordas externas.



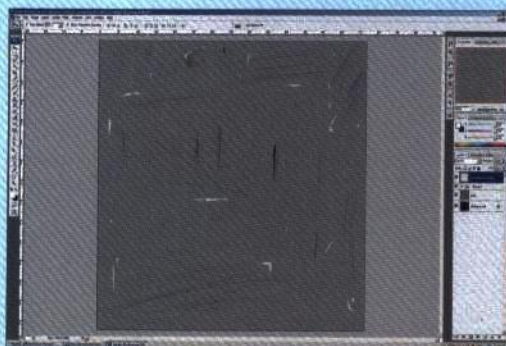
09 Utilizando um pincel pequeno do tipo Smudge Tool, com Strength ajustada entre 50% e 75%, misture e aumente as manchas brancas como na screenshot acima para criar prolongamentos. Insira também gotas, soldas e erros de molde nas bordas dos painéis. Não exagere: sutileza é a palavra de ordem desse tutorial.



10 Crie uma nova camada acima das bolhas de tinta: nomeie-a como scratches. Selecione a ferramenta Brush. Ajuste a cor para preto, Size para 5px e Hardness em 100%. Adicione alguns arranhões finos pelos painéis e nas bordas; uma tablet irá ajudar muito nessa etapa. Experimente acrescentar contornos radiais e finos em uma camada separada para simular arranhões de polimento.



11 Com a visibilidade de todas as camadas habilitadas, selecione File>SaveAs: ajuste Format para BMP e nomeie o arquivo como helmet_blue_bump.bmp. Em seguida, para misturar tudo com os arranhões mais profundos, acrescente uma camada sólida e preenchida de branco entre os arranhões e bolhas de tinta. Dupliche a camada de arranhões indo a Layer>DuplicateLayer para intensificá-los. Salve a imagem resultante como helmet_blue_mix.bmp.



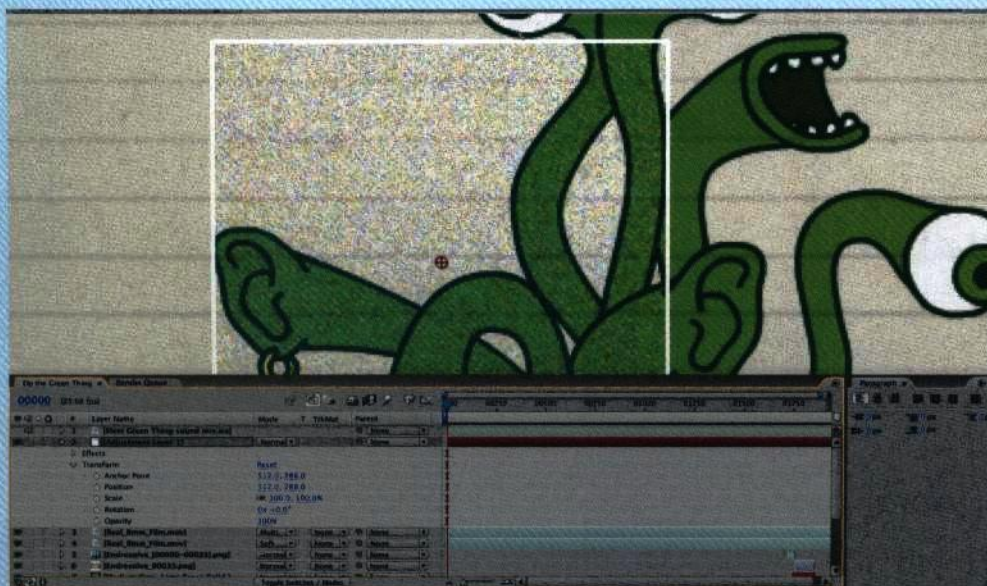
12 Faça as mesmas operações na imagem Helmet_Brushed, acrescentando arranhões e reorientando a textura dos pincéis conforme for necessário. Você não precisará se preocupar com o mapa Mix, já que o material já é metálico (esse mapa irá controlar a mistura de tintas pelo material metálico de base). Finalmente, ajuste a imagem Helmet_Blue_Ears.



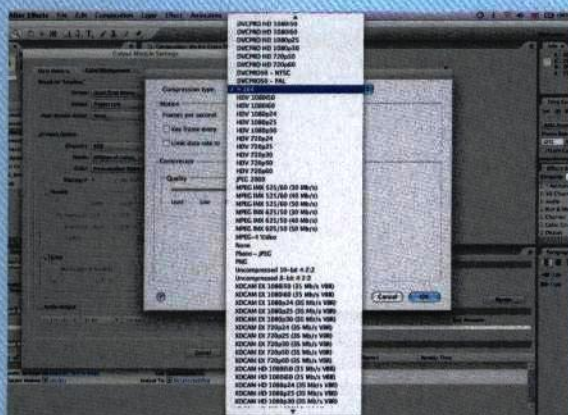
12 Importar sequências em PNG é fácil com o comando File>Import, mas também é preciso clicar com o botão direito (ou segurar o Ctrl e clicar)>Interpret Footage na janela Project para ajustar o frame rate em 2. Observe para as texturas que inseri atrás da animação. Combinei os cortes da sequência PNG usando a ferramenta GotoTime e Edit>SplitLayer.



13 Nessa etapa, a animação não parece que foi desenhada juntamente com o fundo, mas isso pode ser consertado alterando Blending Mode e Opacity. Um bom truque é duplicar a sequência animada em PNG pela linha do tempo e mudar o Blending Mode para Multiply. Brinque com os ajustes de opacidade.



14 Acrescente o filme de 8mm e insira granulações criando uma nova Adjustment Layer (Layer>New>AdjustmentLayer), que aplica os efeitos nas camadas que estão abaixo dela. Selecione Effect>NoiseAndGrain>AddGrain e experimente os ajustes do tipo Kodak. As duas camadas do filme são sequências repetidas várias vezes depois de mudar Interpret Footage Loop para 50 Times.



15 Exporte o filme usando Composition>AddToRenderQueue. Em Render Settings, mude Full para Half. No módulo Output, confira se a caixa Audio está habilitada. Mude Export from Animation em H.264 (ignore o aviso) para exportações na web, o que levará mais tempo, mas resulta em uma boa compressão. Para exportações completas, escolha Animation Settings e ajuste-o para 75%.

CV Visual

Um guia da carreira e dos trabalhos de nossos colaboradores

Tom Baker

O animador de personagens fala sobre seus projetos favoritos de 2008



See Something Say Something, Nickelodeon

O See Something Say Something foi uma campanha contra bullying criada pela agência Bold Creative. Os vídeos foram exibidos na Nickelodeon em novembro de 2008.



Two Little Girls

Concebido por Ruth Beni e dirigido por Peter Baynton, é um curta-metragem animado sobre duas garotas que vão parar na indústria do sexo.

Skatoony series 3, Cartoon Network

Fusão de live-action com animação, esse game show mostra crianças reais contra personagens animados.



Arte conceitual para concorrência

Ilustração conceitual e um exemplo de design de personagem para uma concorrência de um novo desenho.



Payback Plus

O Payback Plus é um comercial animado para um canal de TV alemão. Ele mistura personagens 2D com ambientes renderizados em 3D.

Flash/Illustrator e After Effects CS3 ou superior

Pense além da animação

O animador de personagens **Tom Baker** explica como criar uma animação tradicional desde o conceito até a pós-produção

Em tempos de crise, os orçamentos das agências ficam cada vez menores e todos querem economizar. Essa é uma ótima oportunidade para filmmakers freelancers: certamente é muito melhor contratar uma pessoa por menos do que chamar toda uma equipe de um estúdio para criar um curta-metragem, por exemplo.

Esse tutorial dará a você uma visão geral de como criar uma animação tradicional – em que cada frame é desenhado manualmente – usando o Adobe CS3 em um curta que fiz para a ONG britânica Green Thing. O briefing pedia para criar um vídeo apresentando sete coisas que uma pessoa pode fazer de modo a ter uma vida mais verde. A peça final pode ser encontrada na pasta para download do site da Computer Arts ou visualizada em www.dothegreenthing.com.



Tom Baker

Tom é um animador de personagens e ilustrador freelancer cujos clientes incluem Cartoon Network, Nickelodeon, Paramount Comedy, Sony e Green Thing. Saiba mais sobre o seu trabalho em www.bakeranimator.com.

Na internet

O arquivo Animação.zip, necessário para fazer o tutorial, pode ser encontrado na seção Tutoriais do site da Computer Arts.

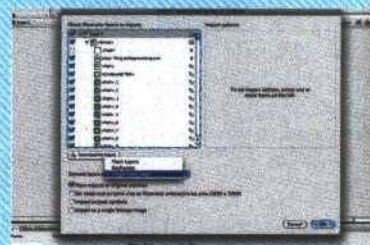
Tempo necessário
2 horas

Habilidades

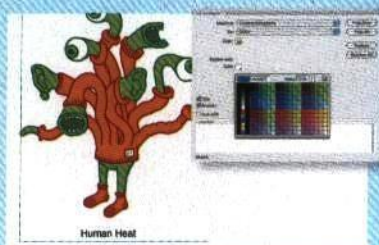
- Usar o Illustrator e o Flash para design e animação de personagens
- Sincronização de lábios no Flash
- Pós-produção no After Effects



01 Tracei os rascunhos a lápis do ilustrador Andrew Rae no Illustrator, já que nele é mais fácil mudar a espessura do contorno e também por causa da ferramenta Wireframe (Ctrl/Cmd+Y). Insira o arquivo GreenThings.jpg em um documento em branco ou abra greenthings.ai.



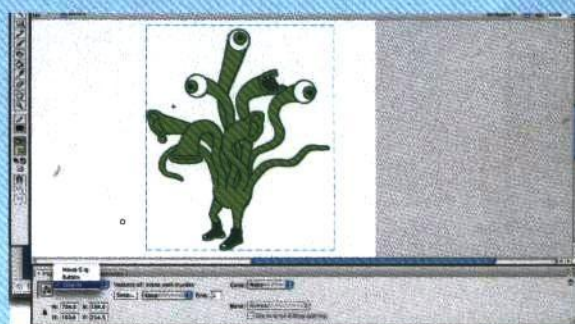
02 Em seguida, você precisa abrir um novo arquivo no Flash. Certifique-se de que as propriedades do documento estão ajustadas para 1024x576 e o frame rate em 25fps. Importe as imagens do Illustrator (greenthings.ai) para o Flash indo a File > ImportToStage > greenthings.ai. No menu Convert Layers To, escolha Single Flash Layer. Dê OK.



03 — As cores podem variar quando se importa arquivos do Illustrator no Flash, mas a ferramenta Find And Replace permite que você substitua uma cor por outra em todo o arquivo. Clique em Edit>FindAnd Replace. No menu For, selecione Color e use a Eyedropper para combinar os valores RGB com os RGB do Illustrator.



04 — Importe o áudio usando File>ImportToLibrary – selecione GT_audio.wav. O Flash não reconhecerá MP3s, então converti os sons para .wav. Arraste o arquivo de áudio da biblioteca para a tela e assegure-se de que ele está ajustado para Stream no menu Properties.



05 — Abra o arquivo animatic fla para que eu explique melhor alguns dos processos desse tutorial. Primeiramente, todos os elementos são símbolos do tipo Graphic. Eles permitem que você faça edições enquanto a animação é reproduzida na tela. Nunca use MovieClips ou Buttons para nada que não seja um projeto para a internet. →



06 Para sincronizar os lábios em estilo Cartoon Network, você precisa criar um string com a forma de uma boca a partir de várias formas de boca em um símbolo Graphic. Em seguida, ajuste o símbolo para Single Frame a partir do painel Properties. Acompanhe o áudio e tente combinar as formas da boca de acordo com os sons reproduzidos. Usei a camada Dope da linha do tempo para me ajudar nessa etapa.



07 Quando animo sequências complicadas, uso uma filmagem como referência. Abra o arquivo animatic fla e clique duas vezes no símbolo Scene Walk do frame 1. A camada Guide possui uma filmagem minha andando e que foi utilizada para sincronizar a caminhada do personagem.



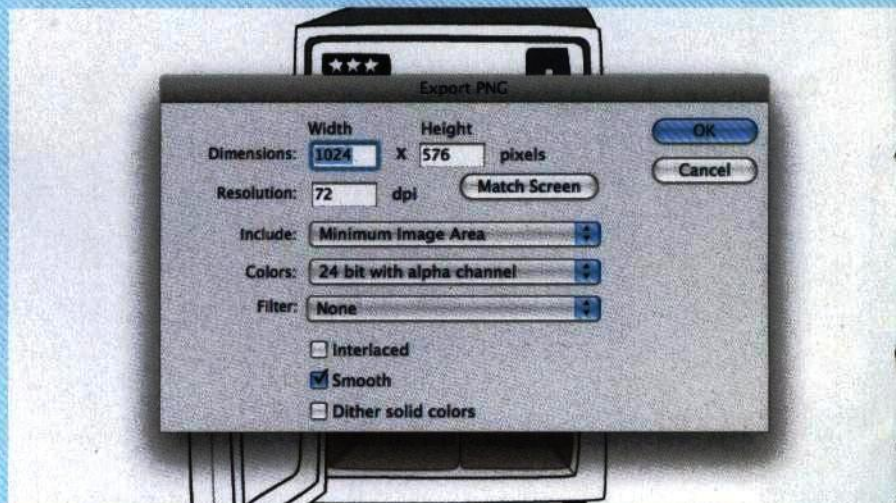
08 Importe a filmagem de referência indo a File>Import>Video e selecione walkref.mov da opção Choose On Your Computer. Sempre armazeno o filme com a melhor qualidade possível e altero-o com as ferramentas do menu Edit.



09 Quando a animação estiver completa, faço o máximo de edições que puder no Flash antes de exportá-la para o After Effects, aproveitando que posso prever a animação e o áudio na própria tela. Crie edições na linha do tempo inserindo keyframes, reescalando-os na tela e experimentando motion tweens.

Mais sobre compressão

Se você possui uma cópia do Final Cut Pro, sabe que vem com um ótimo software chamado Compressor. Ele basicamente opera como um pacote de compressão independente no Final Cut. Muitos profissionais do mercado exportam QuickTimes de alta qualidade do After Effects e usam o Compressor para criar exportações de tamanho menor. O programa é ainda mais útil para usuários do Mac, pois formatos de vídeo do PC (como .avi e .wmv) já oferecem compressões muito boas.



10 Sempre exporto o filme do Flash como uma sequência em PNG com alpha channel e não como QuickTime. Isso acontece porque já tive muitos problemas com discrepâncias entre frames quando importava QuickTimes do Flash para o After Effects. Sequências em PNG costumam ter mais qualidade. Sendo assim, selecione File>Export>Movie>Export PNG e escolha '24bit with alpha channel'.



11 Abra greenthing_post.aep. Quando ajustar o projeto no After Effects, é muito importante que os ajustes da composição sejam iguais aos de exportação do Flash. Para esse projeto, coloquei PAL D1/DV Widescreen em 1024x576, 1.960 frames de duração e 25 fps. Clique em Composition>CompositionSettings para visualizá-los.

Illustrator e Photoshop
CS3 ou superior

Ilustre um shape de skate

Use a ferramenta Pen do Illustrator para decorar o shape de um skate com a ajuda de Sam Brade

Shapes de skate são, sem dúvida, um dos produtos mais bacanas para ilustrar. Tudo, desde a sua forma e tamanho, passando pela finalização característica, oferece para nós, designers, uma tela em branco tentadora. Além disso, o poder da arte vetorial em um shape de skate se destaca na selva de asfalto.

No tutorial a seguir, você aprenderá como rascunhar e planejar o seu shape antes de transferir o desenho para o Illustrator e irá finalizar o design usando a ferramenta mais importante dos gráficos vetoriais: a Pen. Começando com o template disponível na pasta para download e usando as minhas ilustrações como exemplo, crie o seu próprio shape.



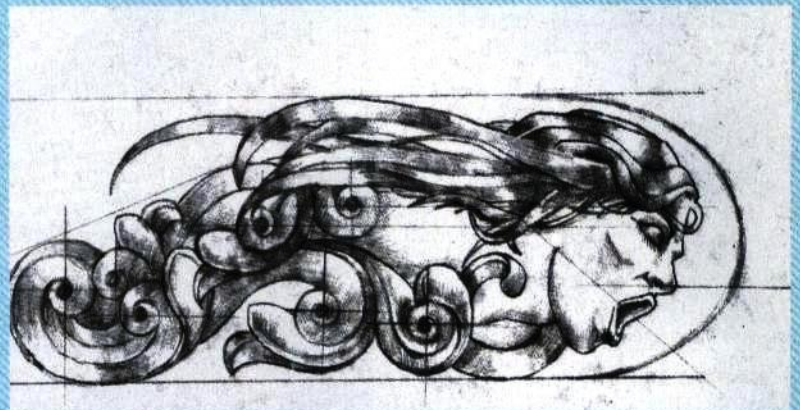
Sam Brade
Inspirado pela natureza, arquitetura e cinema, Sam Brade é o fundador e diretor de criação do Fat Punk Studio. Saiba mais sobre o seu trabalho em www.fatpunkstudio.com.

Na Internet
O arquivo Skate.zip, necessário para fazer o tutorial, pode ser encontrado na seção Tutoriais do site da Computer Arts.

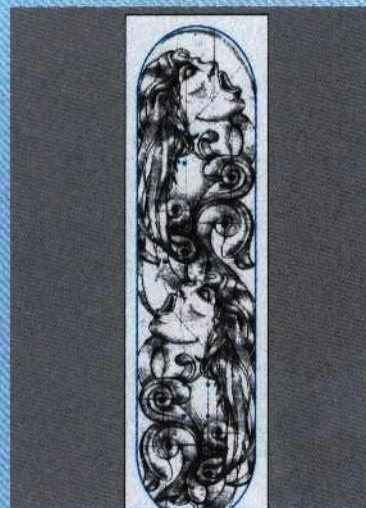
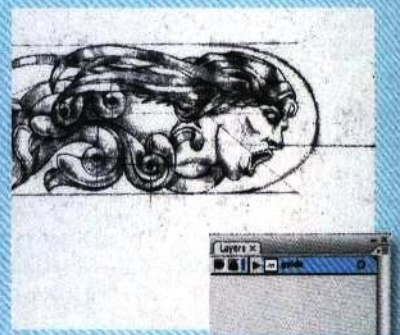
Tempo necessário
24 horas

Habilidades

- Compor e criar o layout de uma imagem
- Utilizar a ferramenta Pen
- Utilizar a ferramenta Direct Selection

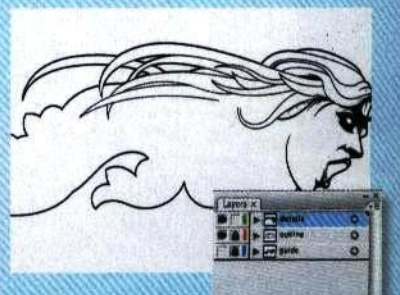
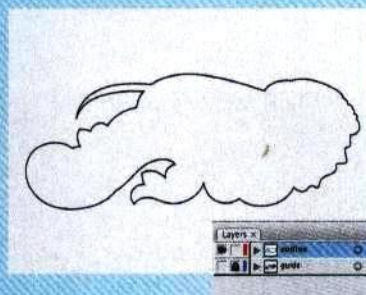


01 Comece rascunhando a ilustração do shape e mantenha a ideia do produto final em sua mente. Esse rascunho servirá de guia e o ajudará a fazer o layout do shape antes de abrir o Illustrator.



02 Abra o arquivo Deck Template.eps da pasta para download. Como guia, o template orientará você para que saiba onde a arte será recortada e o lugar em que serão inseridas as quatro rodinhas. Tendo isso em mente, posicione corretamente o rascunho do passo 1 e salve-o como guia principal do seu shape.

03 Agora que você sabe como o shape final ficará, é hora de abrir o Illustrator. Abra um novo documento e insira o guia principal do passo 1 na primeira camada. Nomeie-a como 'guide' e bloqueie-a.



04 A partir de agora, paciência é uma virtude – leve o tempo que quiser em cada etapa e não se apresse. Crie uma nova camada acima da guia e nomeie-a como 'outline'. Com a ferramenta Pen, desenhe uma linha principal em volta do rascunho com 2pt ou 3pt de grossura.

05 Crie uma nova camada acima de 'outline' e nomeie-a como 'details'. Desbloqueie a camada 'outline' – você precisará ajustá-la conforme for acrescentando mais detalhes. Usando a ferramenta Pen, comece a dar vida à sua ilustração.



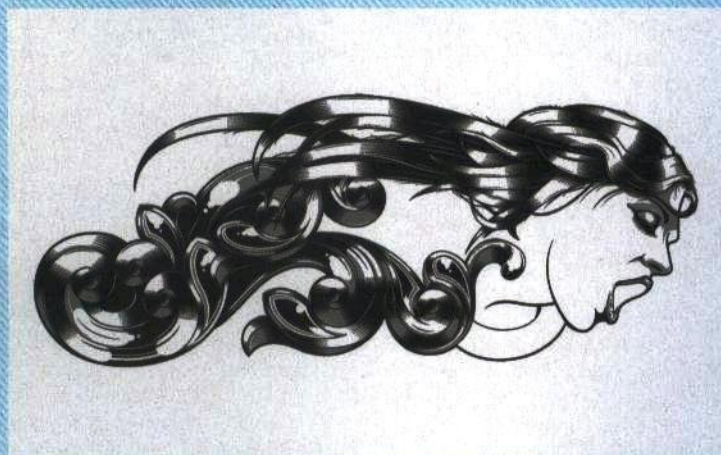
06 — Aconselho trabalhar em preto e branco, já que é mais fácil ver o que você está fazendo. Use a ferramenta Zoom para trabalhar mais perto da imagem. Preciso de linhas precisas e firmes, que darão profundidade e sombra ao desenho. Já vou avisando que isso leva bastante tempo, mas será recompensador.



07 — Use a ferramenta Direct Selection para empurrar os pontos e alterar as curvas, deixando-as onde deseja. Tente obter uma fluidez bacana em seus vetores conforme eles formam o elemento (que, nesse caso, é o cabelo da personagem).



08 — Curvas e formas em espiral são difíceis de se lidar no Illustrator. Dito isso, ajuste todos os seus contornos curvilíneos e acrescente alguns detalhes de sombras. Pense em como a iluminação pode destacar os objetos e isso o ajudará a formar áreas claras e escuras a partir das formas vetoriais.



09 — A imagem acima foi conquistada depois de muito trabalho duro, mas ainda faltam mais detalhes e sombras.



10 — Aqui, os detalhes finais já foram acrescentados. Respire fundo e examine cada canto da imagem antes de ter certeza de que não precisa fazer nenhuma alteração. A única coisa que acrescentei aqui foi um brinco.

CVVisual

Um guia da carreira e dos trabalhos de nossos colaboradores

Fat Punk Studio

Sam Brade mostra os projetos favoritos de sua equipe



Shapes da Fat Punk – até 2008

Feitos com folhas de madeira canadense, esses shapes são impressos por um método de transferência de cor por meio de calor. Os designs disponíveis incluem Piston (acima), Eden e Hatter.



Osiris Canvas – Julho de 2008

No primeiro semestre estávamos ocupados criando ilustrações para a série Canvas da Osiris Shoes de 2009. Elas já devem ter chegado nas lojas (saiba mais em www.fatpunkstudio.com).



11 Desbloqueie todas as camadas e delete a camada de guia inicial. Agora você pode selecionar a camada 'outline' e preenchê-la com branco. Usando a ferramenta Selection, destaque todos os objetos, agrupe-os (Ctrl/Cmd+G) e vá a Object>Expand. A imagem principal está pronta.



12 Comece a pensar na paleta de cor. Em shapes de skate, dois ou três tons são suficientes. Uma vez assisti a um filme japonês em que uma personagem vestia um vestido azul, creme e branco, e quero reproduzi-lo aqui. Abra um novo documento em CMYK e teste algumas combinações com a tabela Pantone.

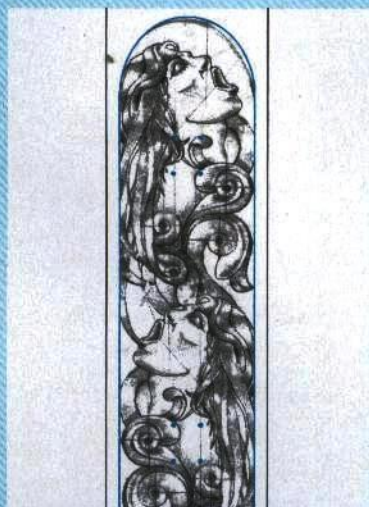


13 Quando escolher as cores, certifique-se de estar trabalhando em CMYK. Use a ferramenta Magic Wand para selecionar os elementos pretos e brancos da imagem principal e preencha-os com as cores escolhidas. Se não gostar do resultado, volte para a tabela de cores e ajuste as sombras.

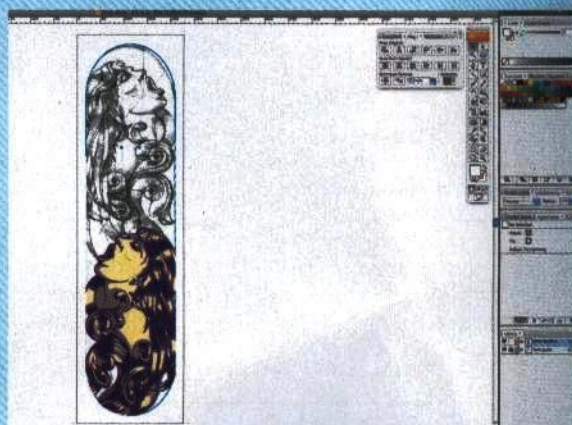


As armas do Fat Punk Studio

O equipamento do estúdio londrino consiste em um iMac de 24 polegadas, com teclado e mouse sem fio, um drive G-Drive Q, uma TV LCD Bang & Olufsen BeoVision 7, um Nintendo Wii, Tablets da Wacom e uma tabela de cor da Tria Markers.



14 Abra um novo documento em CMYK de 9x33 polegadas. Esse é o tamanho do template do shape de skate. Na primeira camada, insira o guia principal do shape criado no passo 2. Ele servirá como ferramenta de posicionamento dos seus gráficos.



15 Copie e cole a imagem principal em outra camada e comece a construir a composição final. Gosto de criar uma máscara branca na mesma forma do shape para que possa ver onde o produto final será recortado. Você pode deletar essa máscara depois. →



Série de kickboxing Izli Sport – Agosto de 2008

A marca Izli Sport nos pediu para criar um novo emblema para divulgar a nova série de equipamentos e roupas para kickboxing e Muay Thai.

Capacete Dragon – Julho de 2008

Trabalhando com o estúdio SoupGraphix Inc, de San Diego, nos EUA, desenvolvemos uma série de gráficos para uma nova linha de capacetes da Scorpion.



Ride Snowboards – Fevereiro de 2008

A Ride Snowboards nos contratou para criar shapes de snowboard das linhas de 2009 e 2010 da marca. Aguarde as novidades do nosso site para conferir as criações.

Técnica

Habilidades criativas/ Skate



16 Quando todos os elementos estiverem no local correto, examine mais uma vez cada canto do desenho. No meu caso, preciso inserir o logo do estúdio e também arrumar o topo do shape, que não parece estar bem equilibrado com o canto superior direito. Ou seja, precisarei fazer mais ajustes.



19 Irei adicionar mais detalhes agora. Incorporei algumas rosas que havia criado para outro projeto e acrescentei algumas gotas caindo na boca da garota no topo, o que me ajudou a criar um clima sedutor e dark na arte.



17 Pensei que seria bacana trabalhar o logo dentro da peça, então o inseri como se fosse uma tatuagem no braço da mulher. Também retoquei a porção do topo do shape, que agora está muito melhor. As cores também foram alteradas, mas ainda não estão prontas.



18 Usando a propriedade Isolate Selected Group (do menu Adjustments), decidi acrescentar a cor branca para me ajudar a separar alguns elementos do fundo. Isso levantou as cores da peça e me ajudou a dar mais profundidade à arte.



20 Para terminar, delete as guias. Como toque final, acrescentei uma luz extra na porção superior direita do shape. Selecione todos os elementos, agrupe-os (Ctrl/Cmd+G) e vá a Object>Expand. Acrescente uma Clipping Mask à arte e recorte-a em 9x33 polegadas.





Illustrator e Photoshop CS3 ou superior

Aposte em projetos pessoais

O designer **Aaron Hogg** explica como produz suas ilustrações em camadas

Já que a base de muitos de meus trabalhos é formada pela necessidade de clientes e alguns fatores de produção, gosto de estar sempre com um projeto pessoal em andamento. Só assim posso manter a minha sanidade e continuar me desenvolvendo como artista. Normalmente crio designs para camisetas ou uma ilustração livre para ser usada em impressões.

Quando estou completamente livre, meus trabalhos costumam ser complexos, com detalhes obscuros e elementos reais interagindo com rabiscos e personagens meio pirados. Neste tutorial, explicarei como parto de uma ideia e de um rascunho simples e chego na imagem finalizada no Photoshop, mantendo arquivos de fácil edição e ajuste.



Aaron Hogg

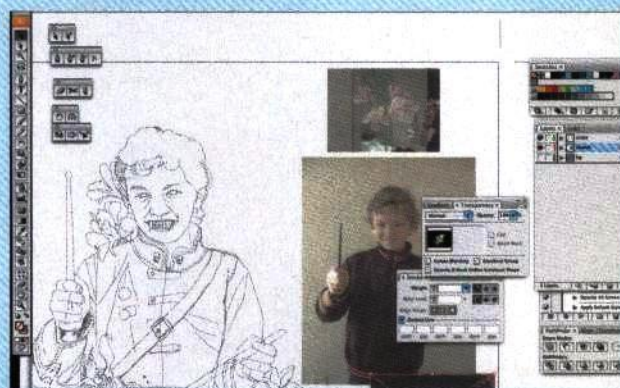
— O neozelandês Aaron é ilustrador e designer e trabalha em Vancouver, no Canadá. Sua lista de clientes inclui nomes como Kona Bikes, Adidas, Westbeach, Urban Outfitters, Threadless, Omatic Snowboards e DC Comics. Confira mais trabalhos do artista em www.moadesign.net

Tempo necessário

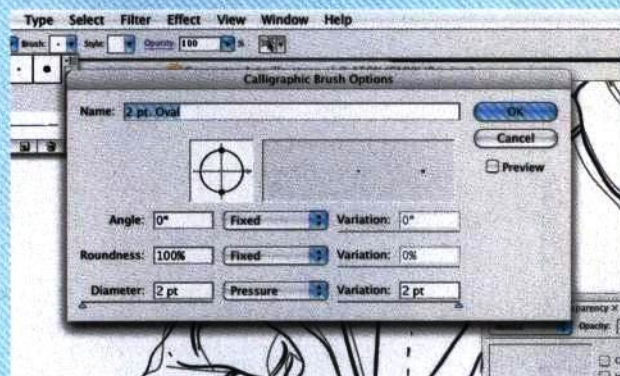
8-10 horas

Habilidades

- Desenhar no Illustrator com a ferramenta Calligraphic Brush
- Lidar com arquivos em camadas
- Alternar trabalhos entre o Photoshop e o Illustrator
- Selecionar canais
- Colorir usando Groups e Layer Masks



01 — Crie um novo documento de 300x222mm no Illustrator. Faça um quadrado clicando duas vezes com a ferramenta Rectangle na área de trabalho e digite 300x222 no diálogo Rectangle. Deixe tudo alinhado e, com o retângulo selecionado, clique em Filter> Create>Crop Marks. Isso o ajuda a posicionar os diversos elementos na passagem do Illustrator para o Photoshop. Comece a rascunhar o componente central da ilustração.



02 — Quando estiver satisfeito com o layout inicial, comece a solidificar os traços. Para isso, uso a ferramenta Calligraphic Brush, já que ela permite trabalhar com um diâmetro sensível à pressão, o que deixa o resultado mais dinâmico do que se eu utilizasse a ferramenta Pencil. É possível que você tenha que modificar algo na escala da ilustração, já que a Calligraphic Brush não funciona muito bem em espessuras muito pequenas.



03 — Continue a construir os diversos elementos da ilustração. Nesse caso, tinha uma ideia clara para o elemento central, mas os pássaros e arranjos que a cercavam foram surgindo ao longo do projeto.

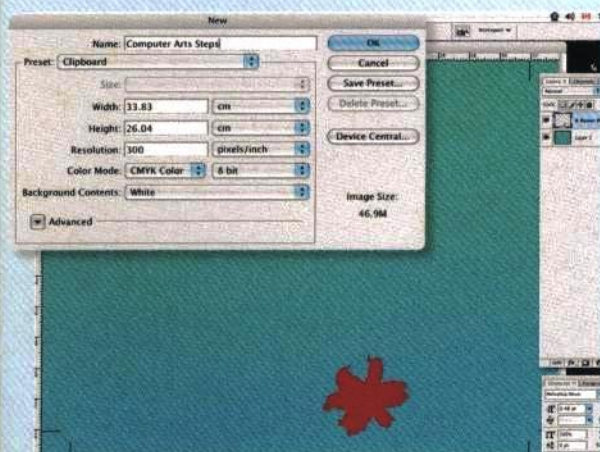




04_____Aqui, comecei a explorar os valores de tom dos objetos. Defini algumas áreas que imaginava serem mais escuras ou mais claras e as que seriam preenchidas mais tarde no Photoshop. Também criei camadas adicionais para os itens que apareceriam na frente a atrás do personagem central.



05_____Continue agrupando os objetos finalizados até ficar satisfeito com o traçado e o preenchimento da ilustração. Agora, para colorir a imagem, transfira-a para o Photoshop.



06_____Selecione e copie as marcas de corte do Illustrator. Abra o Photoshop e crie um novo documento. Os cortes copiados irão automaticamente ajustar o documento do Photoshop no tamanho perfeito para que todos os elementos da ilustração e as marcas de corte sejam acomodados: 1:1 a 300dpi.



07_____Comece a copiar e a colar os elementos do Illustrator no Photoshop. Inclua também os cortes nos grupos de elementos que copiar. Isso assegura que cada grupo seja copiado na escala e no lugar correto. Para objetos que serão preenchidos com simulação de aquarela, copie o traço e o preenchimento separadamente. Os blocos de preenchimentos serão utilizados na criação de máscaras para grupos preenchidos com texturas de aquarela.



08_____Depois que a ilustração estiver inteiramente copiada em camadas do Photoshop, tudo está pronto para os preenchimentos e toques finais. O efeito de tinta do tipo Talens é o complemento perfeito para a camada de aquarela.



09_____Escaneie em escala de cinza folhas pintadas com tinta Talens. Abra um desses arquivos e clique em Image>Adjustments>Curves para aplicar uma curva que faz a cor do papel tender para o branco puro, enquanto mantém vários tons em meio à tinta. Vá para a barra Channels e clique no canal Greyscale enquanto segura Shift. Isso selecionará todos os tons de branco. Shift+I inverte a seleção. Vá pra a barra Layers e arraste a seleção para o documento que contém a ilustração.



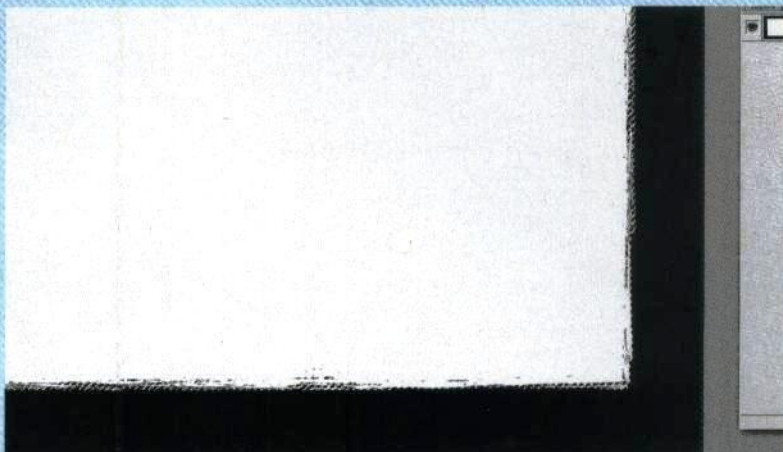
10 Bloqueie os pixels da camada de aquarela clicando no botão Lock Transparent Pixels da barra Layers. Isso facilita a edição das cores da camada. Selecione os pixels da forma que deseja preencher com aquarela. Para isso, clique em seu thumbnail na barra Layers segurando Shift.



11 Com a seleção ainda ativa, crie uma pasta de grupo e clique no ícone Add Layer Mask localizado na base da barra Layers. Posicione a camada de aquarela na pasta de grupo. Agora você está livre para preencher com qualquer cor ou gradiente que quiser. Esse método permite a movimentação das texturas para dentro de cada forma de um jeito fácil e rápido.



12 Repita o último processo preenchendo as áreas com textura de aquarela, como a ilustração exige. Para equilibrar a complexidade da imagem, normalmente desligo ou deleto certas áreas do traçado e aplico algumas camadas sutis de aquarela ao plano de fundo.



13 Para finalizar a ilustração, criei um limite grosseiro para ela com um traçado de em bitmap que seleciono por um canal e depois colo no arquivo em camadas, no tamanho correto e na cor branca.



14 Para terminar, aplico alguns efeitos de camada nos elementos da imagens com preenchimento escuro (ajuste o Outer Glow para Overlay e deixe a opacidade em 75%). Usei o padrão geométrico em escala de cinza que criei para mascarar algumas áreas do plano de fundo, implementando o mesmo método de seleção de canal utilizado para as texturas de aquarela e para o limite grosseiro.





01-02 O Identikal assumiu a direção de criação, fotografia e design desse projeto para a **Marc Ecko**. "A campanha enfeitou um arranha-céu da Times Square por quase dois anos", conta Nick

03 A revista *Nick Euro* 04 foi criada em conjunto com a **Nike Europe** para a Eurocopa de 2004, realizada em Portugal. O Identikal foi responsável pela direção de arte e pela ilustração



01

02



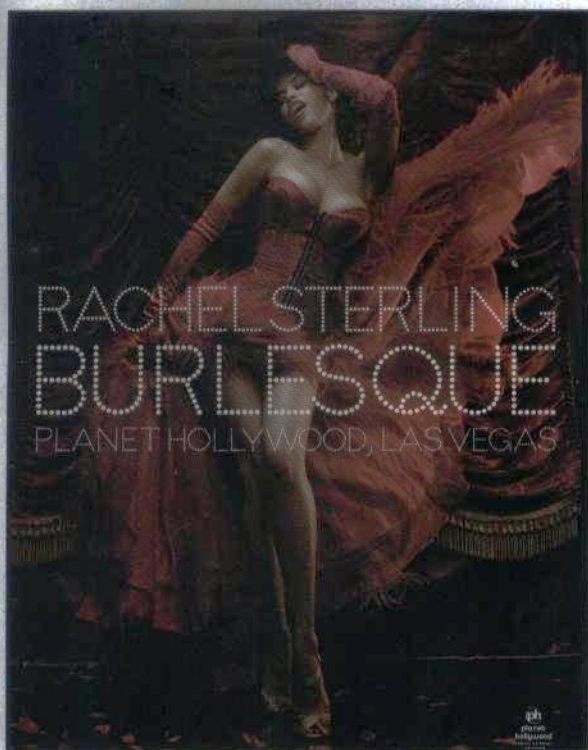
03

Na fotografia não é só o conceito que importa, mas também a maneira com que se captura o momento e dirige a coisa

Adam Hayes

08-09 A direção de arte, fotografia e o design dos anúncios dos shows da ex-Pussycat Doll **Rachel Sterling** em Las Vegas ficou inteiramente sob o comando do Identikal

Sou bom com a parte vetorial do projeto e também em ilustração e tipografia. Já o Adam é mais ligado aos pixels **Nick Hayes**



08



09

→ e nos retoques. Acho que isso ajudou porque, se ambos fôssemos bons nas mesmas coisas, nosso trabalho não seria tão reconhecido."

Para Nick Hayes, a mudança dos irmãos de Londres, no Reino Unido, para Nova York, nos EUA, em 2004, foi essencial para o crescimento do estúdio. "Um dos nossos primeiros clientes norte-americanos foi o pessoal da grife Ecko, que, depois de perceber que éramos capazes de fazer quase tudo, disse 'legal, aqui está o dinheiro que vocês precisam, façam o que têm de fazer'", recorda-se. "Ninguém interferiu no trabalho! Foi por isso que decidimos ficar em Nova York. Para nós, é o paraíso."

Na opinião da dupla, a atmosfera de Londres é muito restritiva e conservadora no que diz respeito a estúdios multidisciplinares. "As pessoas simplesmente não entendiam", conta Nick. "Não estou dizendo que há algo de errado com a Grã-Bretanha, mas as oportunidades eram poucas e as pessoas já têm um estilo pré-determinado por lá."

Para exemplificar como o pensamento nos EUA é mais liberal em relação à Inglaterra, Nick cita o caso da EnerSOC, uma fornecedora global de

soluções para a administração de energia que contratou o Identikal para criar, entre outras coisas, o branding e os conceitos dos anúncios de um sistema antidesperdício. "Cheguei a perguntar por que eles contrataram justo a gente. A EnerSOC é uma marca corporativa e estávamos acostumados a trabalhar com empresas como a PlayStation. Eles disseram que queriam uma empresa jovem, com o olhar voltado para o futuro. E é isso que oferecemos."

Além da campanha para a colônia Norwegian, os irmãos também ganharam a conta para o lançamento de uma famosa marca de roupas britânica nos EUA, sobre a qual Nick, ainda não pode dar mais detalhes. Enquanto isso, depois de conquistar alguns prêmios da IPA [Instituto de Práticas Publicitárias, na sigla em inglês] os dois continuam concentrados na fotografia.

"A fotografia me ensinou que não é só o conceito que importa, mas também a maneira como o momento é capturado, como a coisa toda é dirigida", conta Adam. "No momento estamos construindo sets e trabalhando em algumas locações. Já conseguimos fazer com que nossos cenários pareçam sets de cinema. É uma disciplina totalmente nova para nós e, ao mesmo tempo, envolve tudo o que aprendemos até hoje."

Para não ficarem entediados com sessões e mais sessões de fotos, os gêmeos estão preparando uma graphic novel. Dividida em três partes, a primeira será lançada na feira internacional de quadrinhos Comic-Con de 2010. "Estamos planejando isso há oito anos. É mais uma nova arena, que junta fotografia, ilustração, design gráfico e tipografia."

Depois de fazer praticamente tudo, é difícil imaginar o que sobra. "Só posso dizer que nós não temos limite."



07

O Photoshop CS4 usa a GPU da placa de vídeo para permitir melhoras de visualização quando se dá zoom em uma imagem

O que as melhorias significam para você
Os principais benefícios que as melhorias de GPU do Photoshop CS4 proporcionarão ao seu trabalho

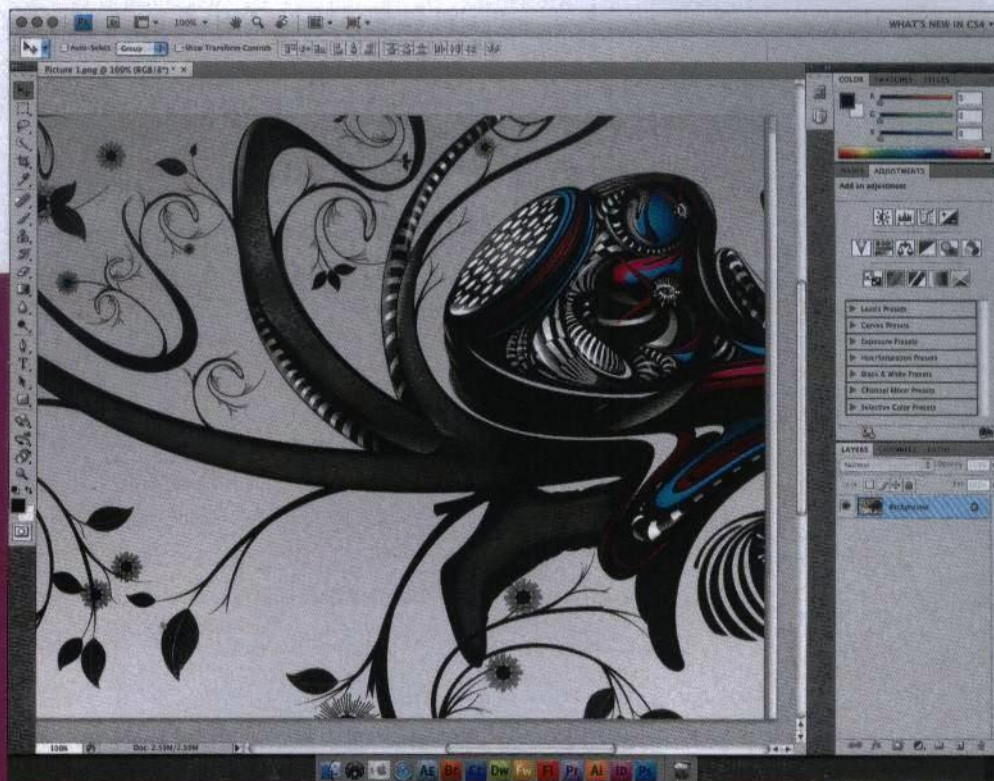
Zoom animado Clique e segure a imagem com a lupa de zoom por 0,5 segundo para iniciar um zoom suave. O comando Alt/Option inverte a direção.

Transições animadas no zoom One-Stop Quando der zoom usando Ctrl/Cmd+, a imagem fica animada conforme passa por cada nível de zoom.

Imagens jogadas Selecione a ferramenta Hand, clique e 'jogue' a imagem (como no iPhone). A imagem irá se mover de modo suave.

Vista de cima Dê zoom em uma imagem, pressione e segure a tecla H. O zoom será diminuído e uma caixa de seleção envolverá a imagem. Você pode mover essa caixa para lugares diferentes e dar zoom novamente.

Rotate Canvas Selecione a ferramenta, que fica abaixo de Hand no painel de ferramentas. Clique e arraste uma imagem para rotacionar a tela.



Redesenho de tela via GPU Para aumentar a velocidade de redesenho da tela, o PS CS4 utiliza a GPU da placa de vídeo. Em versões anteriores, a CPU era utilizada nessa tarefa.

Visualização imagens com pixels não-quadrados Selecione View>Pixel Aspect Ratio para abrir uma seleção de filtros de visualização de formas não-quadradas. Elas utilizam o poder da GPU e não destroem os pixels.

Grid de pixels O Photoshop CS4 exibe um grid de pixels quando se dá zooms maiores do que 500%.

ACE (Adobe Color Engine) na GPU Toda conversão de cor no Photoshop CS4 é mais rápida porque é feita pela GPU.

Cursor Draw Brush via GPU Quando se muda o tamanho ou a pressão do pincel, uma segunda cor aparece e ilustra a mudança.

→ disco rígido. Se você possui uma máquina de 64-bit e mais do que 2GB de RAM, o Windows Vista 64 é altamente recomendado.

O dilema multi-core

Compreender a estrutura dos chips multi-core [que combina dois ou mais núcleos] também irá ajudá-lo em qualquer decisão de compra de hardware que tiver de tomar. Dois cores de 2GHz não são a mesma coisa do que um só de 4GHz, visto que a transmissão de dados é levada em conta no cálculo de velocidade dos processadores. Multi-cores só valem a pena quando várias aplicações estão abertas e cada uma demanda uma porcentagem significativa de CPU.

Se você considera a compra do Photoshop e não de toda a Suite, saiba que o ganho de performance de um computador de oito cores contra

um de quatro não é proporcional à diferença de preço entre eles.

Preciso de uma placa de vídeo nova?

Se você já possui um Mac ou PC poderoso, essa é a questão central. Para o programa acessar a GPU, sua placa de vídeo deve conter uma GPU que suporte instruções OpenGL 2.0 (Biblioteca Gráfica Aberta, na abreviação em inglês) e o Shader Model 3.0, um padrão que acelera a renderização de imagens na tela. Além disso, sua placa deve ter pelo menos 128MB de memória RAM para que a funcionalidade básica do OpenGL seja obtida. Porém, se usa o Windows XP, o OpenGL trabalhará melhor com pelo menos 256MB de RAM.

Se você faz muitos trabalhos em 3D, manipula imagens pesadas ou abre várias aplicações que usam a GPU ao mesmo tempo, obterá benefícios

com mais de 512MB no cartão gráfico. Para Macs PowerPC, somente duas placas fazem valer as propriedades de aceleração de hardware do Photoshop CS4: o NVIDIA GeForce 9600 GT e o NVIDIA Quadro FX. Lembre-se de que em um Mac com PowerPC nenhuma dessas opções de placa de vídeo permite o acesso às opções de Advanced Drawing do CS4, que inclui combinação de cores, conversão de profundidade, mapeamento de tom HDR e composição de planos.

Se a placa de vídeo da sua máquina não está entre as listadas pela Adobe como suportadas pelo CS4, não coloque-a à venda na internet ainda: isso não necessariamente significa que eles não são compatíveis. A Adobe listou somente os modelos de placas testadas durante o desenvolvimento do programa, então ainda é possível que a sua funcione. Baixe uma demo do PS CS4 e, quando abrir o programa, a placa de vídeo será conferida e o software determinará se é compatível com ela ou não.

Aprenda Animação, 3D e Cinema na Melies.



FONTAINE DIGITAL :: Escultura no Computador
Trabalho do aluno Caio César

SKETCH :: Desenho e Concept de Personagens
Desenho de Maurício Sampaio



TRANSMUTAÇÃO
:: Modelagem 3D
Trabalho do aluno
Anderson Bruning



OUTROS CURSOS

VOYAGE - do Zero ao Curta em 1 ano

MARIONETTE - Animação de Personagens

CRAYON - Pintura Digital

ILLUSION - Efeitos Especiais e Composição

LANTERNA MÁGICA - Cinema Digital

ECLIPSE - Renderização com Vray

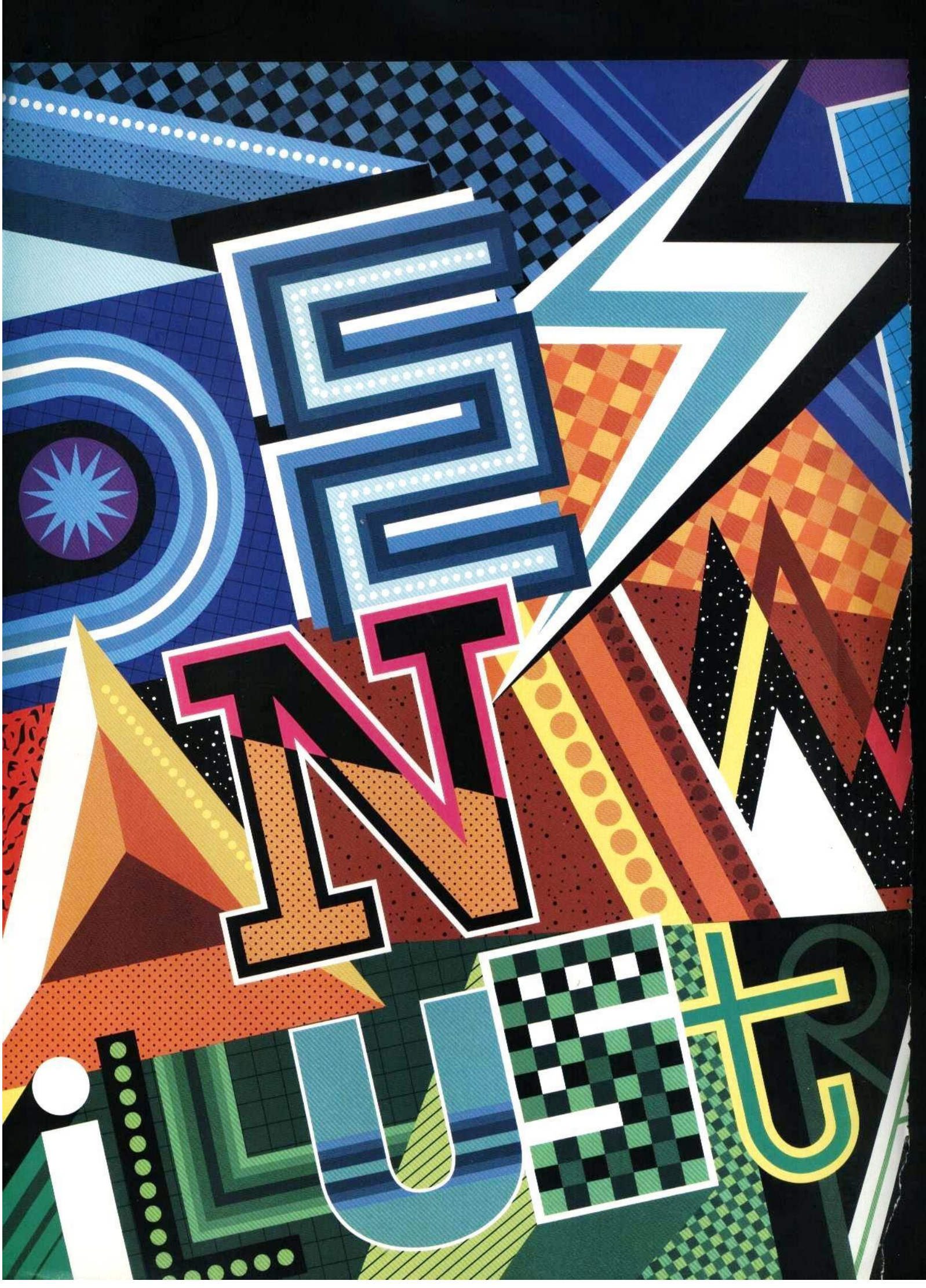
PERSPECTIVA - Maquete Eletrônica

TRANSMUTAÇÃO LOWPOLY - Modelagem 3D para games

ILLUMINATA - Iluminação 3D

MOTION - Motion Graphics

SIMULACRO - Simulações e Dinâmicas



Arte Final

Uma seleção dos melhores trabalhos e notícias do mundo do design digital

Arte tipográfica no Grammy

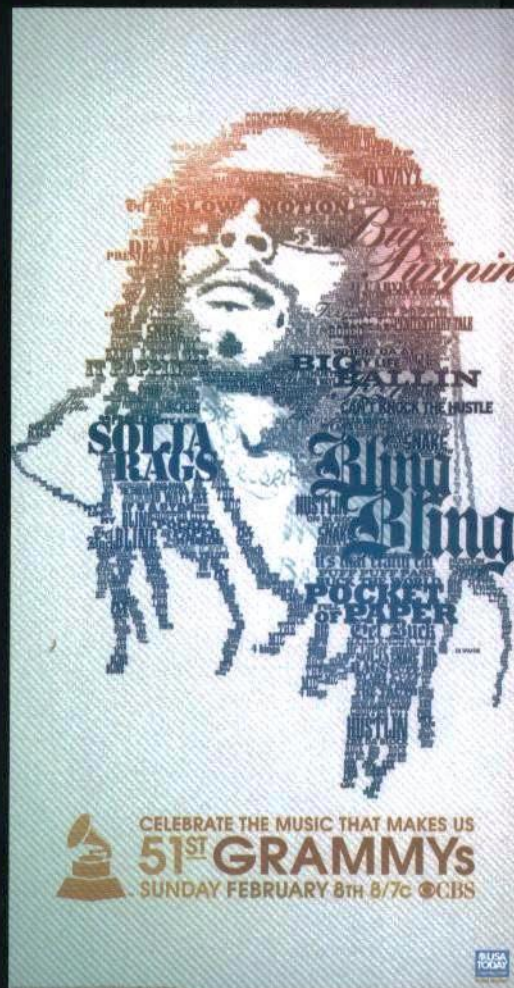
Em tempos de crise econômica e apertar de cintos mundial, o design teve papel crucial na divulgação da 51ª edição do Grammy Awards. Produzida pela agência TBWA\Chiat\Day de Los Angeles, EUA, a campanha da última edição do festival (realizada em 8 de fevereiro de 2009) foi composta por retratos tipográficos de artistas como Chris Martin, vocalista da banda inglesa Coldplay, a cantora Rihanna e Stevie Wonder sob o tema *Celebrate The Music That Makes Us* [Celebre a Música que nos Constrói, em tradução literal].

"Sendo um evento cultural que inspira fãs da música de todo o mundo, a transmissão do Grammy Awards é uma oportunidade de celebrar a música, o modo que ela nos faz sentir e o impacto que tem na nossa vida", justifica Evan Greene, Coordenador de Marketing da Recording Academy, organização que promove a premiação musical. "Essa campanha destaca as músicas que influenciam e inspiram vários artistas que, consequentemente, causam o mesmo impacto nos amantes da música de todo o mundo – o que gera mais interesse pela premiação."

A campanha foi lançada na forma de impressos, anúncios interativos e também na televisão. O retrato de cada artista é composto pelas músicas que os inspiraram durante suas vidas e carreiras. Além dos já citados, também estão na campanha os cantores Lenny Kravitz, Lil Wayne e Kanye West, e Thom Yorke, líder da banda inglesa Radiohead.

www.tbwa.com

01-03 Retratos tipográficos de Thom Yorke, líder da banda Radiohead, da cantora Rihanna e do popstar Lenny Kravitz



André Güths

Origem Canoas, RS

Ocupação Designer gráfico e artista 3D

Contato www.flickr.com/aguths

Software Zbrush, 3d Studio Max, Photoshop

22 Ruela de um lugar qualquer

"Essa imagem foi produzida com o objetivo de aperfeiçoar as aplicações de materiais do V-Ray e trabalhar com modelagem no 3ds Max, já que eu ainda modelava tudo no CAD. Gosto muito dos trabalhos do artista 3D eslovaco Marek Denko, de onde tirei muitas referências.

"Acredito que ainda não cheguei ao fim desta imagem, pois cada dia que olho para ela tento acrescentar alguma coisa. O único objeto não modelado por mim foi o carro, um bloco antigo que desmontei todo. Gosto do ambiente que essa renderização proporcionou e agradeço a todos que colaboraram com críticas e sugestões."

André Güths tem 20 anos e começou a trabalhar com design após receber uma proposta de emprego de um amigo da agência de design td8, em Porto Alegre, no Rio Grande do Sul. "Aceitei a proposta e lá aprendi a mexer no Photoshop e em outros programas. Fiz um curso de 3ds Max básico e comecei a estudar por conta própria, tentando sempre inovar", conta.

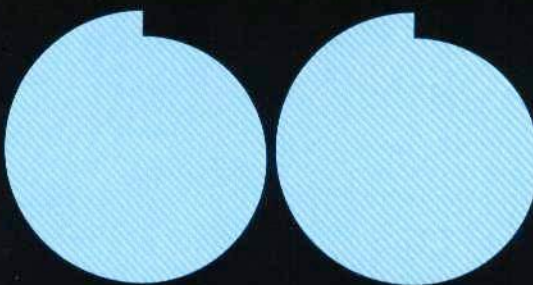
"Tento fazer as coisas com um programa diferente, de maneira diferente e usando elementos, fontes e cores novas. Estou cursando Design Gráfico na Universidade Luterana do Brasil de Canoas, fazendo freelances e trabalhando na agência."

23 The Lost Head

"Sempre aproveito meu tempo livre para criar e experimentar novas coisas. Essa imagem começou com um estudo de modelagem, texturização e iluminação.

"Montei a composição usando um pouco de cada programa. Quis passar um ar misterioso, com os olhos da cabeça brilhantes num ambiente bem propício para isso – o mar –, como se fosse um objeto perdido com poderes sobrenaturais.

"Comecei modelando uma imagem de uma cabeça no ZBrush, exportei para o 3ds max e configurei os materiais e a iluminação. Com a imagem pronta, terminei a composição no Photoshop."



A excelência em
qualidade de imagem se
atinge com muito estudo
e referência

Luiz Andrade



Magomed Dovjenko

Origem Colônia, Alemanha
 Ocupação Ilustrador
 Contato www.dovjenko.net
 Software Illustrator, Photoshop

Depois de descobrir os trabalhos de Alex Trochut e Si Scott, o designer Magomed afirma ter se apaixonado pela ilustração. Hoje trabalha principalmente com efeitos líquidos, como demonstra a tipografia criada para a revista Urb.

"O ponto alto da minha carreira foi com certeza ter me filiado aos coletivos KDU [The Keystone Design Union] e depthCORE. Esses caras me deram muita ajuda, motivação e exposição."

07 Proof7

Esse é o resultado da contribuição de Magomed para o projeto KDU Summer Solstice Book, do The Keystone Design Union. "A principal motivação foi ter o meu trabalho impresso em um livro - adorei", conta. "Por isso me diverti muito com esse projeto"

Marcin Kuligowski

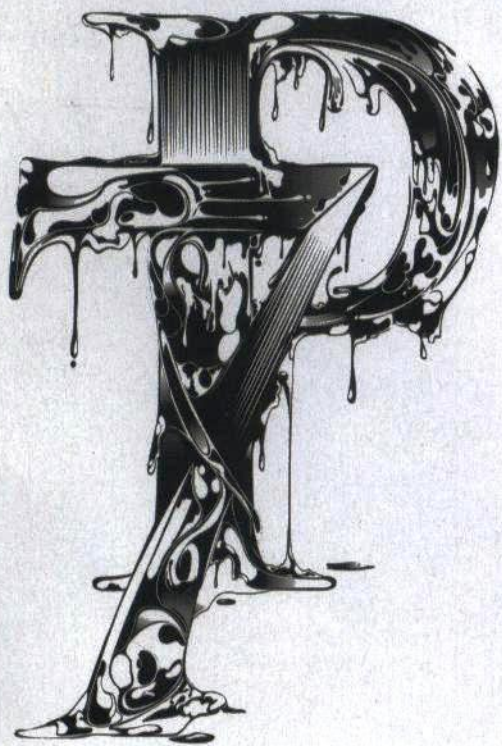
Origem Wrocław, Polônia
 Ocupação Designer gráfico/ilustrador
 Contato www.werke.pl
 Software Photoshop, Illustrator

"Não sinto que já tenho uma carreira criativa, mas estou chegando lá", define-se Marcin Kuligowski. Seu portfólio é repleto de trabalhos surreais, com mundos sinistros que remetem ao autor do filme *Clube da Luta* (1999), o norte-americano Chuck Palahniuk.

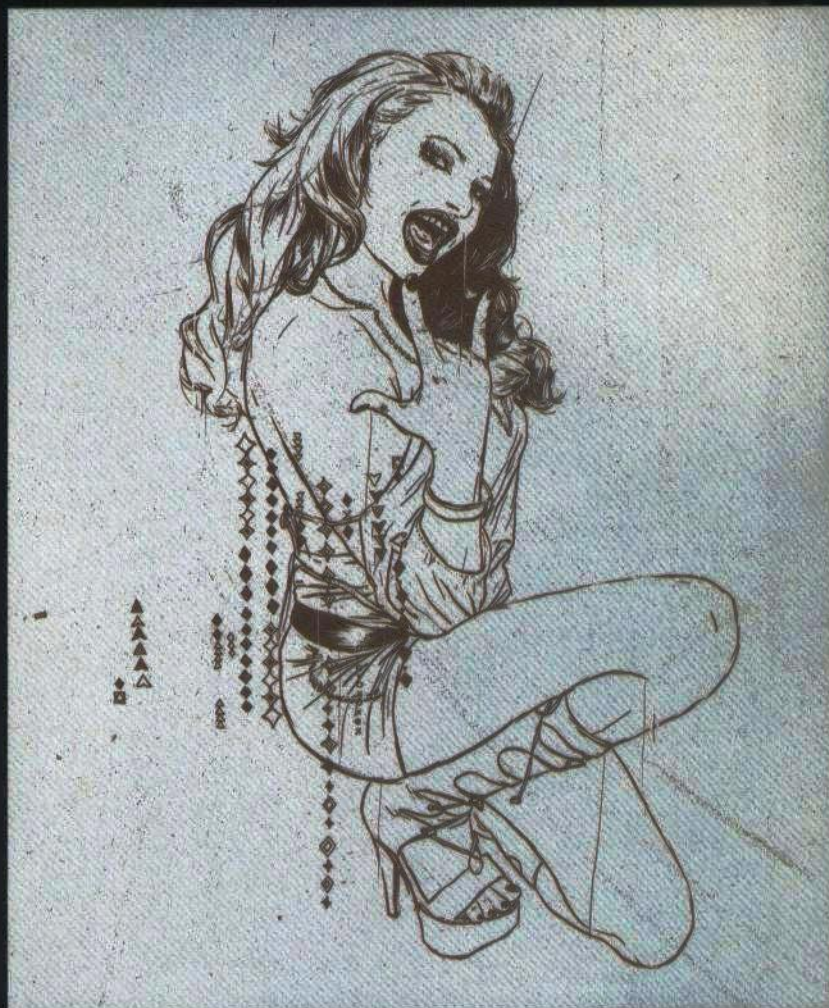
Marcin se juntou ao grupo polonês responsável pelo lançamento do projeto 'secreto' www.miligram.net, uma plataforma para a apresentação e venda de algumas das mais impressionantes ilustrações e designs de atualidade.

08 Werke 06

"Uma justaposição das ideias de *Prometheo*, de Alan Moore, e *Unknown Armies*, de John Tynes", conta Marcin. "Trata-se basicamente de uma estrela pornô que ascendeu para o mundo dos deuses. A procura por referências foi divertida."



THE KDU



Portfólio

Uma seleção
dos melhores
trabalhos de
talentos
do mundo inteiro

Charlotte Day

Origem Essex, Reino Unido

Ocupação Ilustradora

Contato www.charlottedaydesign.com

Software Photoshop, Illustrator, Freehand

Depois de se formar em 2001, Charlotte passou um ano aperfeiçoando suas habilidades em ilustração botânica na Royal Horticultural Society de Londres, Reino Unido.

Desde que se lançou como freelancer em 2008, já foi contratada por diversos clientes e caiu nas graças da agente de designers Lucy Woodhouse. "Padrões de design combinam com a minha personalidade", conta Charlotte, que retoca digitalmente designs criados com lápis e tinta. "A maneira como procuro padrões e ordem em tudo que faço é quase obsessiva. Gostaria de diversificar um pouco mais e realizar meu sonho de criança de ilustrar um livro."

01 Horse Chestnut

Sobre esse design moderno, quase psicodélico, Charlotte conta: "É um design mais contemporâneo, apesar de essas árvores serem objetos familiares para mim. Há várias perto do meu estúdio. Gosto muito delas".

02 Tropical Wings

"Feito para ser utilizado como cartão e embalagem para presente, esse design faz referência à influência japonesa na arte britânica do começo dos século 20 e à flor de hibisco que cresce na janela da minha cozinha", revela Charlotte. "Tento sempre incluir algo pessoal em meus trabalhos. Acredito que assim me conecto mais facilmente com eles e impeço que fiquem estéreis – um perigo quando se olha para projetos com uma mente muito mercadológica."



01



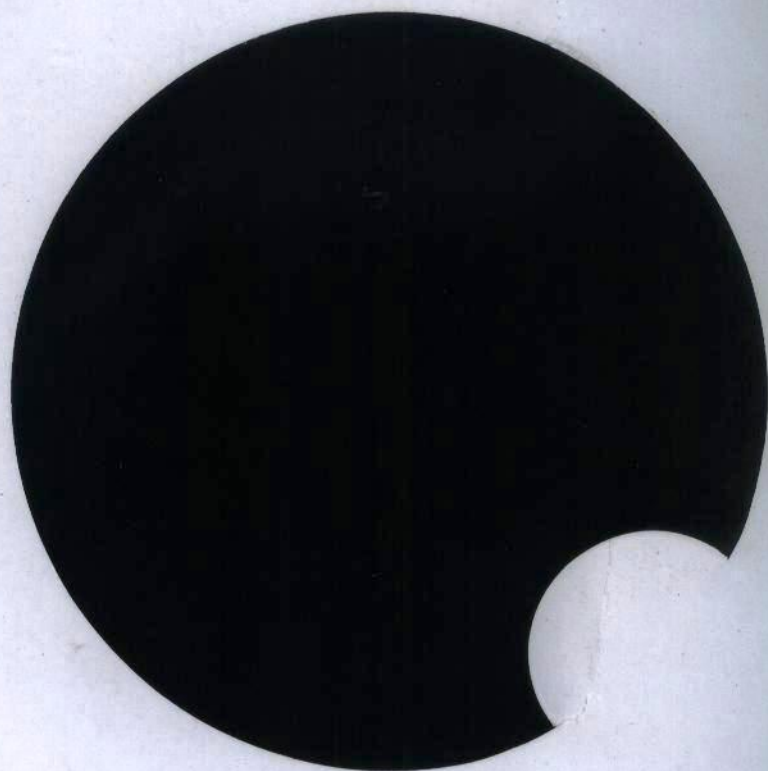
02



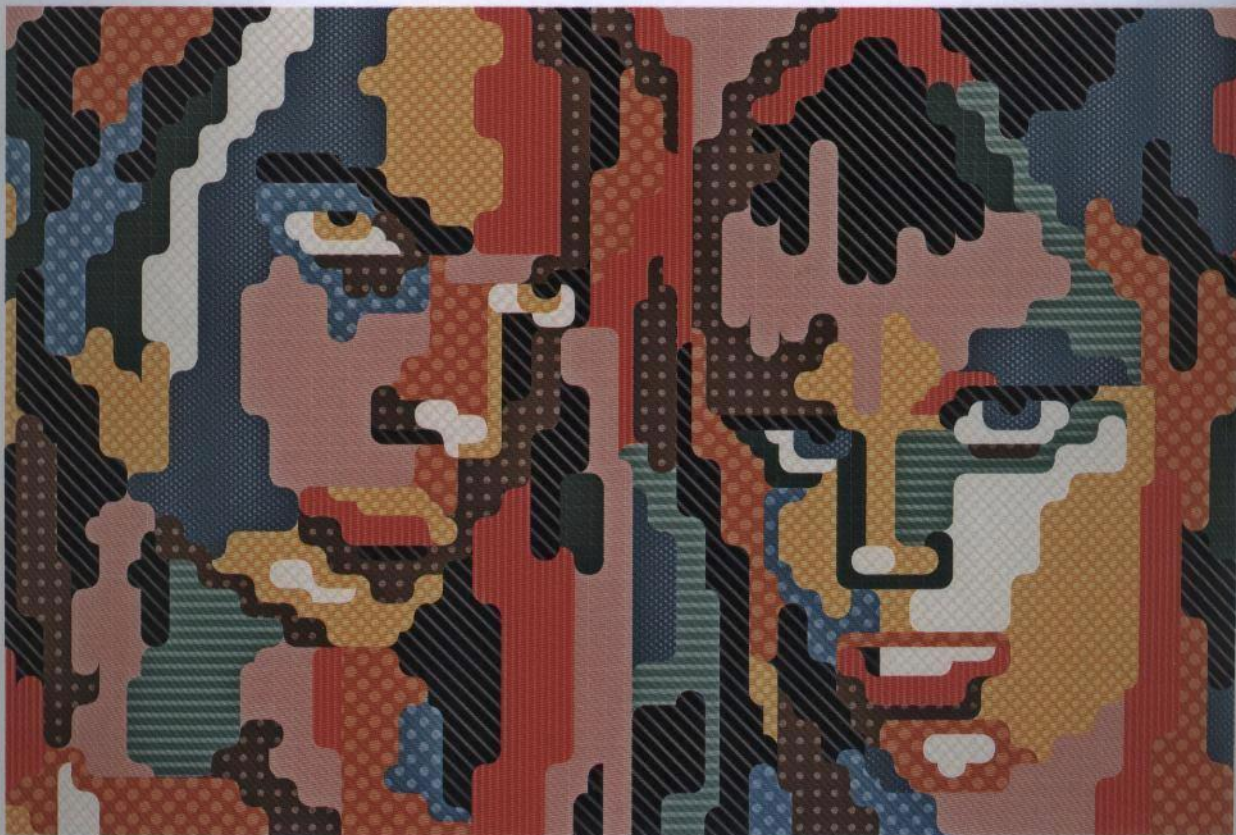
O designer islandês Soggi Eggertson criou as duas faces que compõem a capa e a contra-capa desta edição da *Computer Arts*.

Formado em design gráfico pela

Iceland Academy of Arts de Reykjavik, na Islândia, Soggi envolveu-se com tipografia e ilustração. Ele mora em Londres, no Reino Unido, desde 2007 e possui clientes como as publicações *Dazed and Confused* e *The New York Times*.



Arte da Capa







PRIMEIROS TRAÇOS

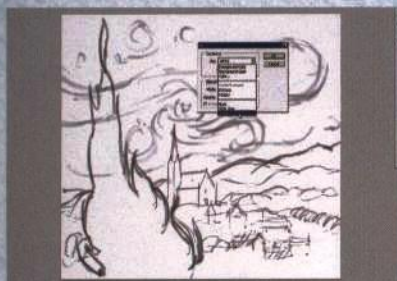
Prepare a cena com cores e pinte como Van Gogh

Dica



Salve o dia

Depois de ajustar todos os pincéis para aplicar esta técnica, seria loucura não os salvar. No painel Brushes, pressione a setinha no canto superior direito e escolha New Brush Preset. Dê um nome ao pincel modificado e ele estará pronto para outra.



01 Tela e esboço Abra o esboço inicial fornecido em nosso site. Duplica a camada de fundo (Ctrl/Cmd + J). Ajuste o Blending Mode da duplicata para Multiply. Volte à camada de fundo e vá a Edit > Fill, escolhendo branco em Contents, e preencha o fundo.



02 Pintura de base Pegue a ferramenta Brush, clique no Brush Picker e escolha o pincel Spatter 46 pixels. Use-o em tamanho bastante grande para definir aproximadamente as cores principais da imagem, escolhendo-as nas amostras de cor fornecidas. Use bastante movimento aqui, especialmente no céu. Aplique o pincel a 50% de opacidade.



03 Pincel personalizado e dinâmica Carregue os pincéis fornecidos e escolha Van_Gogh_scatter. Ele foi ajustado para pintar com gotas dispersas de vários matizes, ideal para reproduzir o estilo de Van Gogh. Dê uma olhada no quadro para ver como isso pode ser criado com uma só pincelada. Depois crie uma nova camada.

Dica



Carregando as paletas

Fornecemos um conjunto de amostras de cor para usar neste projeto. Para carregá-las, vá a Window > Swatches para exibir a paleta Swatches. Clique na setinha do menu no canto superior direito da paleta Swatches e escolha Replace Swatches. Clique no arquivo Van_Gogh.ACT (baixado de nosso site) e pressione o botão Load. Com as amostras carregadas, clique em uma delas para escolher a cor com que pintar.



04 Estabeleça o céu Pegue um azul médio nas amostras e use o pincel com cerca de 250 pixels e 100% de opacidade para pintar as massas azuis do céu. Siga o fluxo das linhas do esboço para criar bastante movimento e ritmo. Varie a pressão para controlar o tamanho dos traços individuais do pincel.



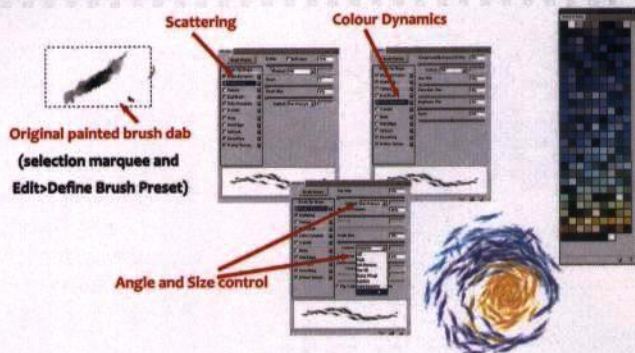
05 Divida o céu Em seguida divida esta área com pinceladas de um azul mais claro e vibrante. Pinte espirais circulares sob a lua e ao redor das nuvens. Não tem problema mostrar um pouco da cor de baixo, pois ela separará as pinceladas individuais muito bem.



Crie pincéis personalizados

Deixe que eles façam o trabalho duro

O traço do pincel principal foi simplesmente pintado com preto e branco usando um dos pincéis Spatter. Fizemos uma seleção desse traço e usamos Edit > Define Brush Preset para criar um pincel a partir dele. Na paleta Brushes, adicionamos Scattering e aumentamos Spacing. Em Shape Dynamics, Angle Control foi ajustado para Direction para que os traços seguissem os movimento do pincel. Em Color Dynamics, Hue Jitter foi aumentado um pouco para que cada traço do pincel tivesse um matiz ligeiramente diferente. É muito fácil criar pincéis personalizados e eles ajudam a ganhar muito tempo e conseguir o efeito que se deseja. Experimente – achamos que você vai gostar.





TUDO ESTÁ NA SUPERFÍCIE

Mais alguns traços e é hora do 3D



11 Mais luz Nos prédios a distância, aplique novamente traços curtos de cor, seguindo o plano dos telhados e paredes. Dê toques de amarelos e laranjas brilhantes para indicar as luzes e criar contraste com os azuis e cinzas frios das casas.



13 Tinta espessa Crie uma nova camada (Cmd/Ctrl + J). Vá a Layer > Layer Style > Bevel and Emboss. Na caixa de diálogo Layer Style, marque Contour. Escolha Inner Bevel em Style e Smooth em Technique. Ajuste Depth para 21 e Size para 1. Em Soften, marque 0; em Angle, 126; e em Altitude, 42. Dê OK e reduza o valor de Fill desta camada a 0%.



12 Textura de impasto Terminadas as cores, achate a imagem em Layer > Flatten Image. Duplique a camada de fundo achatada (Ctrl/Cmd + J). A seguir, vá a Filter > Stylize > Emboss. Use Angle: 135, Height: 2, Amount: 468. Ajuste esta camada para o modo Overlay e vá a Image > Adjustments > Invert.



14 Acúmulo de tinta Com qualquer cor, dê pinceladas de impasto sobre toda a pintura, seguindo o fluxo das pinceladas. Não tenha pressa. Ao pintar, você verá o impasto aparecer sem aplicar nenhuma cor à imagem.

15 Muita tinta Crie mais uma camada com o mesmo Layer Style. Use o mesmo pincel para adicionar a lua com amarelo brilhante e para criar manchas de impasto espesso aqui e ali, especialmente no céu. Escolha as cores segurando a tecla Alt e clicando dentro da pintura.



Estrutura de camadas

No espírito de van Gogh

Efeito de impasto

Tinta espessa com Bevel and Emboss 2

Tinta espessa com Bevel and Emboss 1

Camada de filtro Emboss

Cópia achatada

Esboço

Contornos escuros

Cores da terra

Árvore

Pintura do céu

Fundo



PINTANDO COM ESTILO

Deixe que o pincel faça o trabalho

Dica



Carregando os pincéis

Para carregar os pincéis, escolha a ferramenta Brush e clique no Brush Picker. Pressione a setinha no canto superior direito do selecionador e escolha Replace Brushes. Localize o arquivo Van-Gogh.abr e pressione Load. Escolha um dos pincéis no Brush Picker.



06 Nebulosidade Crie uma nova camada. Reduza um pouco o tamanho do pincel e escolha um azul bem clarinho nas amostras. Pinte as nuvens turbilhonantes com pinceladas longas e fluidas. Usando uma cor um pouco mais profunda das amostras, mescle as bordas das nuvens com o céu.



07 Ouvir estrelas A lua e as estrelas são pintadas em tons bem claros de amarelo. Use pinceladas circulares distintas para que os traços sigam a direção do movimento. Adicione matizes um pouco mais escuros e vibrantes de amarelo no centro, reduzindo um pouco o tamanho do pincel e controlando o tamanho com a pressão na stylus.



08 Resolva com a linha Dentre os pincéis fornecidos, escolha Van_Gogh_Outline. Pegue um azul/preto bem escuro nas amostras. Use, então, esse pincel em tamanho pequeno para destacar os traços principais da cena. Não precisa ser muito exato; o trabalho de linhas de van Gogh era bastante solto e estilizado.



09 Nas árvores Adicione uma nova camada e, com o mesmo pincel, comece a adicionar cores à árvore principal. Use pinceladas longas e rebuscadas, variando o tamanho com a pressão aplicada à stylus. Utilize diversos tons de verde das amostras, seguindo a forma da árvore. Trabalhe lentamente e com segurança.



10 Jardinagem Ao colorir a paisagem, descreva as formas com traços fluidos de cor. Ponha traços e pinceladas de cor lado a lado para recriar o efeito de cores divididas e permita que essas cores se misturem óticamente. Traços de azul bem claro no alto das árvores ajudam a indicar a luz refletida do céu.



Preparando sua noite estrelada

Use pincéis para criar sua própria obra-prima

Amostras de cor Nas amostras fornecidas, há uma boa seleção de cores de Van Gogh a escolher. Ajuste a cor escolhida na paleta Colors.

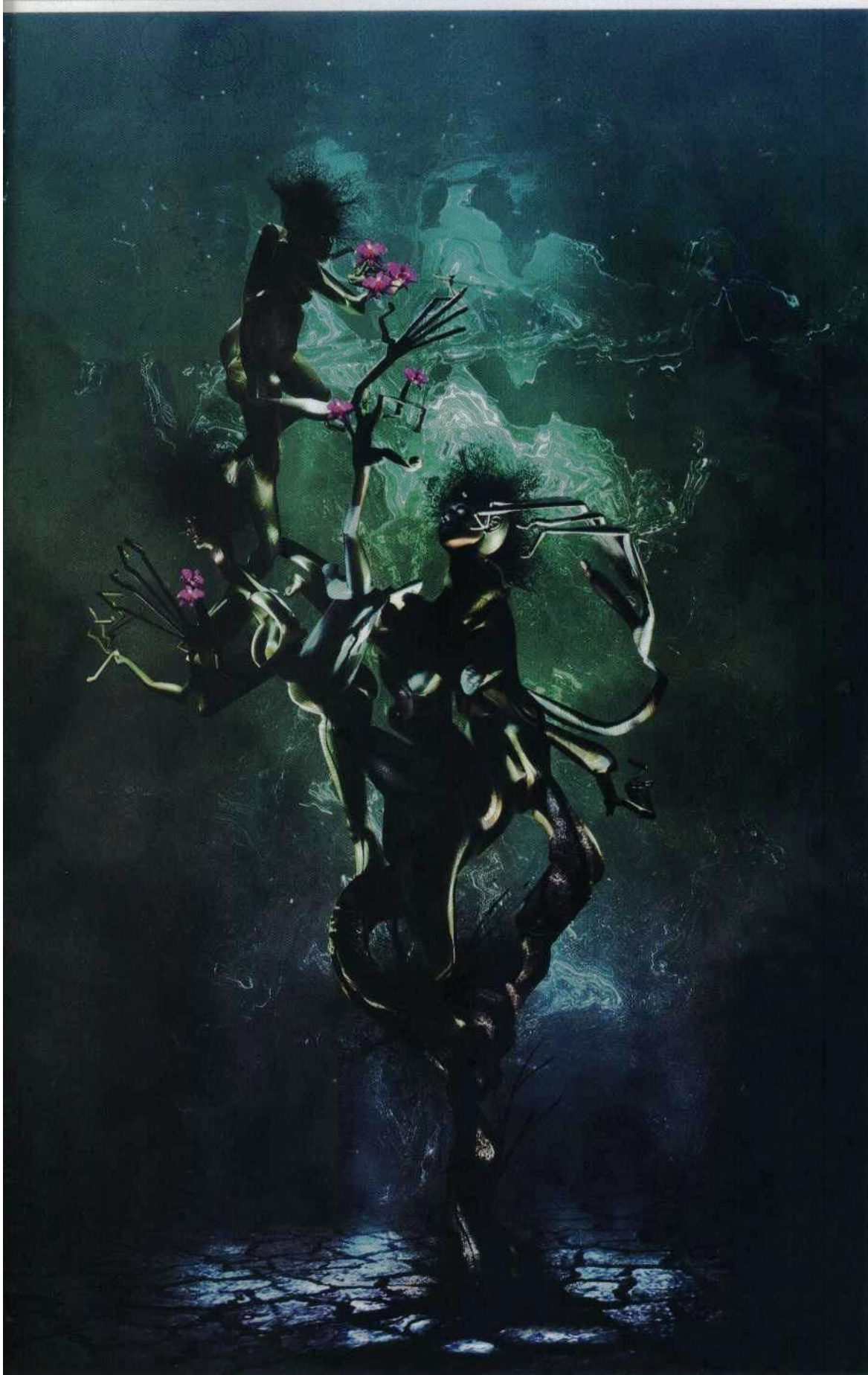
Realismo O filtro Emboss, por meio de outra camada e mais um modo de mesclagem, dá à imagem um toque de textura realística, profundidade e tridimensionalidade.



Pincéis personalizados O pincel personalizado aplica diversos traços na tela. Eles seguem a direção do movimento.

Pintura espessa Um Layer Style simples, mas eficaz, dá a impressão de que a pintura foi feita com tinta a óleo espessa, aplicada em abundância. O efeito de impasto perfeito!

Linhas definidas Um trabalho de linhas escuras e expressivas unifica a composição e define os elementos individuais da cena.



IDIOCITY (DIREITA): "Trabalho para o capítulo 1 do depthCORE Collective, feito no Poser e no Photoshop. A palavra idio refere-se ao eu, por isso, meu trabalho é uma reflexão sobre quem vive na cidade grande mas tem uma vida solitária" © CrisVector 2

TREE OF LIFE: "Outro trabalho pra o capítulo 2 'Requiem' do depthCORE. Segundo o mesmo conceito, ele representa o renascimento após a morte, o recomeço" © CrisVector 2

» O uso do Photoshop também progrediu bastante nos primeiros anos como freelance. O Poser ainda faz parte do processo de pré-produção pois oferece soluções rápidas em anatomia, iluminação, ângulos de câmera e uma boa base para a pintura digital, mas ele admite: "Comecei a usar o Photoshop bem mais depois de investir em uma tablet Wacom. A minha é um modelo antigo, uma A5 Wacom Graphire. Às vezes faço meu trabalho do início ao fim usando o Photoshop. Gosto de aproveitar todos os pincéis disponíveis para criar uma aparência autêntica de pintura e uso alguns filtros artísticos para aprimorar esses efeitos. Mas o melhor de trabalhar com esse programa é a fidelidade, sua capacidade de controlar as cores e as maneiras simples de editar o trabalho como um todo. Mesmo quando o resultado final não vai ter um estilo pintado, uso o Photoshop para criar os esboços iniciais".

Essa aplicação regular de nosso programa predileto também pode ter contribuído para a mudança de estilo de Siqueira, como ele admite: "Lembro que quando apareci pela primeira vez na Advance Photoshop, estava produzindo um trabalho com o Poser e adicionando os efeitos no Photoshop. Criei uma imagem mais dissolvida e caótica, com cores escuras e um tema surreal. Meu estilo mudou bastante. Agora estou mais próximo da pop art e dos quadrinhos, com cores brilhantes e ricas e luzes e sombras bem cuidadas". Tudo isso pode ser realizado com uma Wacom e a tecnologia da Adobe.

Experiência e influência

Siqueira tem também um interesse saudável pelos

Cristiano Siqueira

AD INFINITUM: "Trabalho produzido para o capítulo 'Requiem' do depthCORE Collective. Esta é minha visão da vida e da morte, realizada no Poser e no Photoshop"

© 2008

ad infinitum

crisvector

HARDWARE

As tecnologias Pen e Touch estão presentes na segunda geração das tablets Bamboo

informações

EMPRESA

Wacom

WEB

www.wacom.com/pr

PREÇO

Pequeno: R\$ 900

Médio: R\$ 1.150

ESPECIFICAÇÕES

Pequeno:

248x176x8,5 mm

Médio:

337x223x8,5 mm



Wacom introduziu a tecnologia Touch em sua nova geração de tablets Bamboo, permitindo você escolher como deseja pintar.

A Bamboo Fun: Pen and Touch é uma das quatro novas tablets da linha e vem nos tamanhos pequeno e médio. O principal dessa nova geração de tablets da Wacom é a adição de Touch

Sensitivity, tecnologia que causou grande impressão em celulares e câmeras compactas. A tecnologia de toque permite controlar, pintar e simplesmente rabiscar com os dedos, oferecendo uma experiência

seus atalhos, o mouse, a stylus e a tecnologia Touch da tablet. Diferentemente de outras tablets, a Bamboo Fun não vem com seu próprio mouse, de modo que você terá de usar o seu.

"O PRINCIPAL DESSA NOVA GERAÇÃO DE TABLETS DA WACOM É A TECNOLOGIA TOUCH SENSITIVITY"

agradável em uma pen tablet acessível.

Também é fácil instalar e configurar com o disco fornecido – basta carregar o driver e conectar a tablet ao computador via USB. O aspecto Touch da Bamboo Fun funciona como alternativa à pintura com o stylus. Claro, você provavelmente não está acostumado a essa técnica de pintura, mas comunicar-se com o Photoshop usando os dedos é muito empolgante. A tablet oferece quatro métodos de controle: o teclado e

Como no caso dos atalhos de um teclado, cada um dos quatro botões de função da Bamboo Fun pode ser personalizado, graças ao menu Preferences na configuração da tablet.

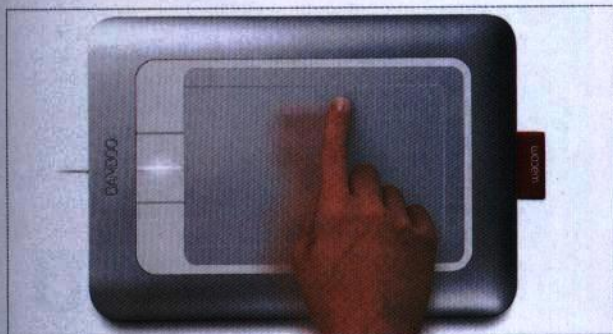
A Bamboo Fun vem com uma stylus sem pilha que traz uma borracha digital na ponta para apagar os traços incorretos. Há também dois botões na lateral que funcionam como os botões comuns do mouse. Em nosso teste, a tablet teve uma performance excelente e a pintura parecia natural e fluida.

A estrutura geral do Bamboo Fun é inteligente e o design é simples. Mas a stylus em si é muito leve e tem uma textura meio desagradável de plástico. A superfície da tablet é ligeiramente texturizada para criar

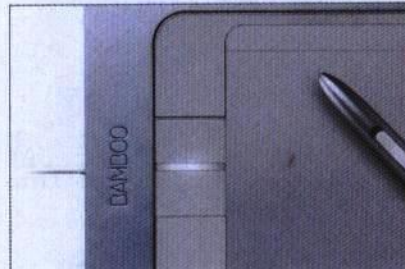


OLHE MAIS DE PERTO

Os melhores recursos da Bamboo Fun



Tecnologia Touch A nova Wacom Fun usa a tecnologia de toque como alternativa à stylus. Dois dedos podem controlar comandos como zoom, navegação e rotação da tela. A pintura com Touch não é tão precisa quanto a da stylus.



Quatro atalhos Em um dos lados da tablet ficam quatro botões de função. Eles podem ser personalizados de acordo com seu método de trabalho usando o menu Preference da tablet em seu computador, evitando o uso repetitivo do teclado e do mouse.



Sensibilidade da stylus A stylus tem uma sensibilidade de 1.024 níveis de pressão, tornando a pintura suave e precisa. Ele vem com uma borracha de plástico na ponta para apagar os traços no Photoshop, como um lápis tradicional.

Do seu tamanho

C. D. Warner já disse: "Um grande artista pode pintar um quadro maravilhoso em uma tela pequena". Isso porque, aos olhos da arte, o tamanho não determina absolutamente nada, ele apenas divulga parte do conceito defendido pelo artista. Em cada mínimo detalhe, a inspiração se faz entender: São os traços, posicionamento de pincéis, cores, enfim, a maneira única com a qual cada autor exprime suas crenças e destaca as belezas que enxerga na vida.

Nesta edição, uma seleção afiada do que há de mais tecnicamente interessante já publicado na revista **Pintura em Tela**. São paisagens marítimas cujos efeitos impressionam e encantam. Obras produzidas pelos melhores profissionais da área para o deleite de leitores ávidos por qualidade. Assim como você.

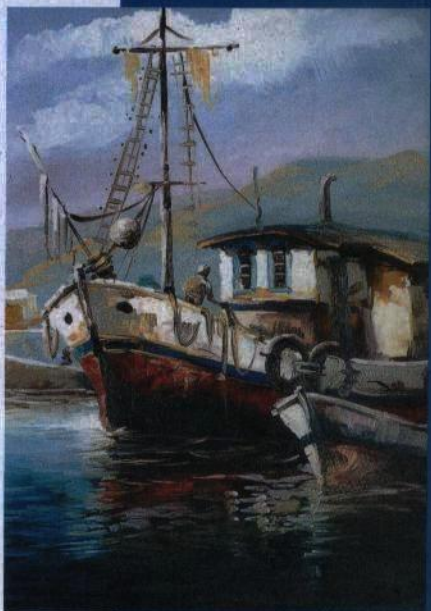
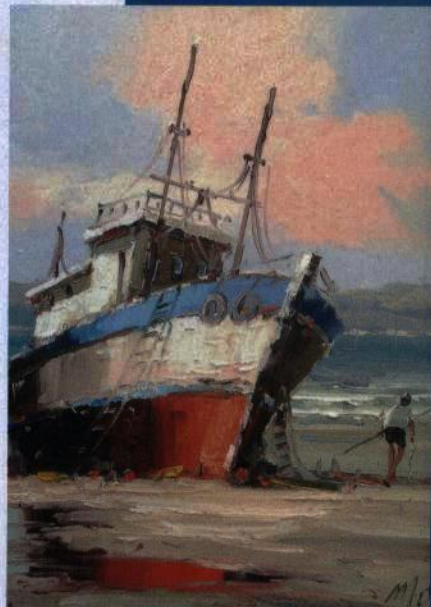
Pinceladas únicas que delimitam e valorizam o pôr-do-sol, as destacadas embarcações e a importância de se enaltecer a natureza.

Além disso, uma matéria especial ajuda você a esmiuçar os detalhes de uma obra para que, a partir dos conhecimentos prático e teórico, possa se dedicar às suas próprias criações sem medo de não emocionar. Afinal, a arte tem dessas coisas. Ela conta com o poder de chocar, de causar estranheza, de seduzir, de entusiasmar... Ela tem nas mãos o maior de todos os troféus: carrega consigo a mágica e, assim, só os puros de coração, só quem tem sensibilidade ou alma de artista pode enxergá-la e se entregar a ela. Resumindo, apenas os melhores seres humanos estão em contato com a arte, pois são eles que permitem ao mundo que este seja mais belo e mereça participar de suas vidas. São os loucos, as crianças, os plebeus... Aqueles que sonham e gritam de felicidade diante do ridículo com a mesma emoção com que choram dos infortúnios. Que fazem a vida mais leve e os problemas menos importantes que as soluções. Seres como eu e você: artistas. Boa leitura!

Um grande abraço e até a próxima edição,

Laiza Silveira

www.editoraonline.com.br
artesanato@editoraonline.com.br



a sensação de lápis sobre papel. A área ativa possui pouco menos de 7x5 polegadas e tem espaço suficiente nas laterais para apoiar as mãos. A tablet também é adaptável e pode ser rotacionada em 180 graus para se adequar a usuários canhotos ou destros. A etiqueta de tecido na lateral serve de apoio para a stylus.

A nova série Bamboo renova a linha Bamboo anterior, oferecendo ao artista em botão a tecnologia Touch. Essa tecnologia tem um interessante incentivo. Com dois dedos, você pode girar e dar zoom em uma imagem no Photoshop, alternando sem pausas entre a stylus e os dedos. A stylus move-se suavemente sobre a superfície e não perde nem um traço sequer.

A tecnologia Touch permite pintar com o dedo – embora leve algum tempo até você se acostumar e chegar à mesma fluidez oferecida pela stylus. Esse recurso seria apenas um enfeite se não fosse a possibilidade de usar os dedos para dar zoom, navegar e rotacionar a tela. Esta inteligente tecnologia é capaz de reconhecer a posição dos dedos usados.

A ponta é sensível o bastante para captar movimentos sutis. Ao alternar entre a canetinha e o toque, fica bem claro que a tecnologia para a pintura com Touch ainda tem que melhorar muito para atingir o nível de resposta da stylus. Mas ela serve para rascunhar e rabiscar e, nesses quesitos, funciona muito bem. Recomendamos deixar o trabalho mais detalhado para a

VISTA AÉREA

A Bamboo Fun parece uma tablet normal mas traz o benefício da tecnologia Touch

Etiqueta vermelha A etiqueta com a marca na lateral da tablet serve para guardar a stylus. É conveniente e cabe direitinho – ótimo em uma viagem.

Botões de função

Os quatro botões de função brancos da Bamboo Fun ajudam você a passar a maior parte do trabalho na própria tablet.

Dimensões O corpo da tablet é fino e a superfície imita a textura de uma folha de papel.

stylus. Claro, a pequena área de trabalho não deixa muito espaço para gestos eloquentes, mas a tablet é pequena o bastante para levar em viagens e usar no colo. Existe um tamanho maior à venda.

A nova Bamboo Fun não é para usuários que precisam de uma tablet de nível profissional, mas para quem deseja ingressar no mundo das tablets e da pintura digital. Para os profissionais, recomendamos

a linha Intuos4, da mesma empresa.

As outras tablets na nova linha de Bamboos Wacom da segunda geração são a Bamboo padrão, Bamboo Touch (sem a stylus) e Bamboo Pen (sem a tecnologia Touch).

A Bamboo Fun fica no meio da nova linha e vem com os serviços Bamboo Dock, Minis e Space – juntamente com o Photoshop Elements e ArtRage, disponíveis para download.

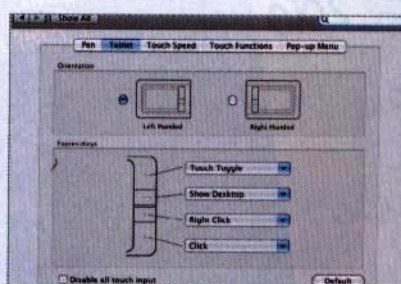
"VOCÊ PODE GIRAR E DAR ZOOM EM UMA IMAGEM NO PHOTOSHOP, ALTERNANDO SEM PAUSAS ENTRE A STYLUS E OS DEDOS"



Borracha Ao editar, a stylus é muito eficiente para remover a tinta com a borrachinha da ponta. Basta virar a canetinha para que a ferramenta Eraser do Photoshop seja invisivelmente selecionada para remover as áreas indesejadas.



Porta-canetas Diferentemente de outras tablets, que usam um suporte para deixar a stylus em pé quando não está em uso, a Wacom Fun vem com uma alça para guardar a caneta. Ela tem a forma de uma etiqueta, conveniente e sempre à mão.



Ajustes Para começar a usar a tablet, basta instalar o driver e conectá-la. No menu Preferences, você define como deseja a borracha (mais macia ou mais firme), acerta a firmeza da ponta e especifica os comandos dos botões de função no próprio equipamento.

PRÓS

- Tecnologia Touch
- Quatro botões de função
- Preço acessível
- Stylus sensível

CONTRA

- A estrutura parece barata

VEREDICTO

8.0

Uma boa introdução ao mundo dos tablets para artistas iniciantes



CRISTIANO SIQUEIRA

Batemos um papo com Cristiano Siqueira (ou CrisVector) e exploramos seu novo estilo comercial de quadrinhos e suas aventuras na publicidade

O ilustrador internacional Cristiano Siqueira não é um estranho na área do design comercial. Depois de aparecer na edição britânica como um dos artistas de destaque, sua carreira já deu largos passos. Porém, foi preciso recuar um pouco antes de poder realmente avançar.

Na última vez que conversamos com Siqueira, ele estava se aventurando em uma carreira de artista independente, longe do estúdio de design para o qual trabalhava na época, conforme explica: "Estudei na Carlos de Campos, onde fiz um curso de Desenho Técnico na área de Comunicação. Apreendi muita coisa, como aplicar software criativo e informações gerais sobre o mercado do design. Depois de três anos, tentei iniciar minha primeira carreira solo e foi um desastre. Eu não tinha experiência, conhecimento ou disciplina o bastante para gerenciar meu próprio estúdio. Por isso voltei à minha vocação gráfica em um novo estúdio e

Para o alto e avante


Siqueira foi diligente nessa etapa de sua carreira e escolheu seu caminho profissional baseado em seus métodos de design. "Finalmente senti-me confortável e experiente o bastante para tentar um segundo voo solo, desta vez em ilustração. Já faz quase cinco anos que trabalho como ilustrador profissional em meu escritório doméstico para diversos clientes de todo o mundo". Ele continuou a trabalhar para clientes nacionais e internacionais, incluindo Dijean, Editora Globo e Abril.

Sua aparição na **Advanced Photoshop** rendeu-lhe muito entusiasmo por seu trabalho. "Fui reconhecido e respeitado por meus colegas e clientes", explica. "A publicidade ajudou a divulgar meu trabalho em outros países. Tenho certeza de que isso também ajudou os clientes a ver meus

UNTOUCHABLE REALM: "Trabalho criado para o capítulo *Empire do deathCORE Collective*"

© CrisVector 2008

desenhos e a pensar em mim como um possível parceiro criativo".

Ao longo desses cinco anos, os métodos de Siqueira avançaram bastante e suas oportunidades comerciais também aumentaram, segundo conta: "Senti-me maduro o bastante para saber quais estilos de trabalho sou capaz de oferecer. Faço um bom serviço em vários. Ainda continuo com meus antigos métodos em certos casos, mas sempre busco aperfeiçoá-los, misturando-os com novos tipos para criar um jeito distinto e definitivo de fazer aquilo. Assim, posso encontrar soluções para praticamente todos os projetos de ilustração neste momento." 

"Comecei a usar o Photoshop bem mais



IDIOCITY (DIREITA): "Trabalho para o capítulo 'Idiot City' do depthCORE Collective, feito no Poser e no Photoshop. A palavra idio refere-se ao eu, por isso, meu trabalho é uma reflexão sobre quem vive na cidade grande mas tem uma vida solitária" © CrisVector 2012

TREE OF LIFE: "Outro trabalho pra o capítulo 'Requiem' do depthCORE. Segundo o mesmo conceito, ele representa o renascimento após a morte, o começo" © CrisVector 2012

» O uso do Photoshop também progrediu bastante nos primeiros anos como freelance. O Poser ainda faz parte do processo de pré-produção, pois oferece soluções rápidas em anatomia, iluminação, ângulos de câmera e uma boa base para a pintura digital, mas ele admite: "Comecei a usar o Photoshop bem mais depois de investir em uma tablet Wacom. A minha é um modelo antigo, uma A5 Wacom Graphire. Às vezes faço meu trabalho do início ao fim usando o Photoshop. Gosto de aproveitar todos os pincéis disponíveis para criar uma aparência autêntica de pintura e uso alguns filtros artísticos para aprimorar esses efeitos. Mas o melhor de trabalhar com esse programa é a fidelidade, sua capacidade de controlar as cores e maneiras simples de editar o trabalho como um todo. Mesmo quando o resultado final não vai ter um estilo pintado, uso o Photoshop para criar os esboços iniciais".

Essa aplicação regular de nosso programa preciso também pode ter contribuído para a mudança de estilo de Siqueira, como ele admite: "Lembro que quando apareci pela primeira vez na Advantagem, estava produzindo um trabalho com o Poser e adicionando os efeitos no Photoshop. Criei uma imagem mais dissolvida e caótica, com cores escuras e um tema surreal. Meu estilo mudou bastante. Agora estou mais próximo da pop art e dos quadrinhos, com cores brilhantes e ricas e luzes e sombras bem cuidadas". Tudo isso pode ser realizado com uma Wacom e a tecnologia da Adobe.

ERRAMENTA CLONE • FILTRO LENS CORRECTION • BRANDING • PROPAGANDA • WACOM BAMBOO FUN PEN & TOUCH

15

Photoshop® creative

agora com o conteúdo da revista Advanced Photoshop

Transforme
as fotos
em arte!

more suas
habilidades em pintura
digital com mais um
material excelente

Manipulação
não destrutiva
de imagem

Aprenda a usar objetos
inteligentes e smart filters para
não perder tempo refazendo
seus trabalhos

MAIS de

50

PÁGINAS
de TUTORIAIS
CRIATIVOS

Projetos de

Scrapbook

Álbuns de
casamento

Fotos
antigas

Lembranças
de infância

Canon IXUS 120 IS

A compacta fininha com grande-angular

Manipulação fotográfica surreal

Misture imagens de catálogo e renderizações 3D para criar um mundo irreal

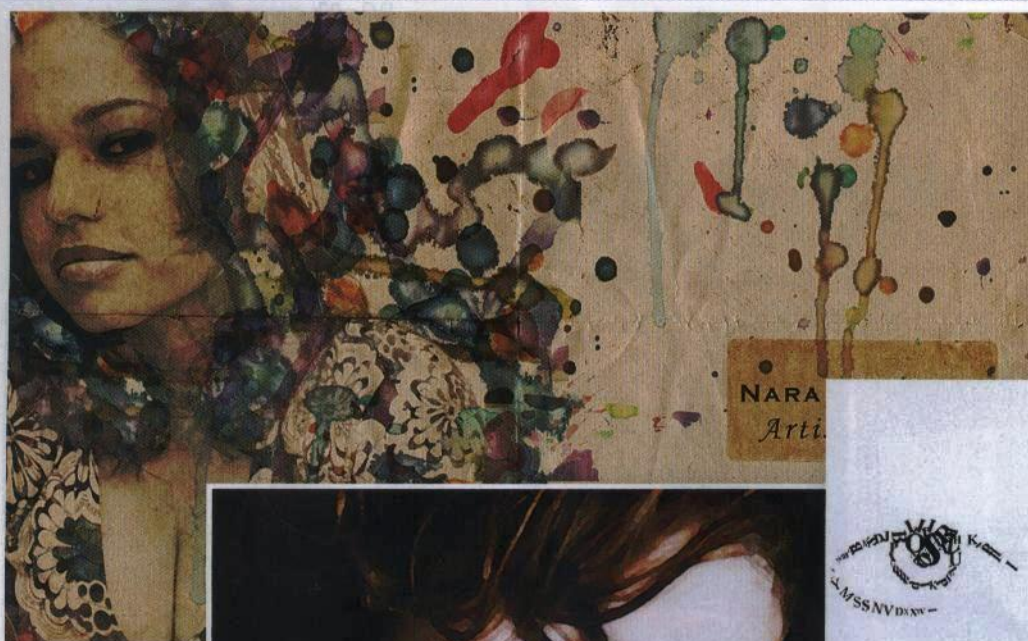
ANO 11 | #15 | R\$ 14,90 | € 4,90



7 898492 896033

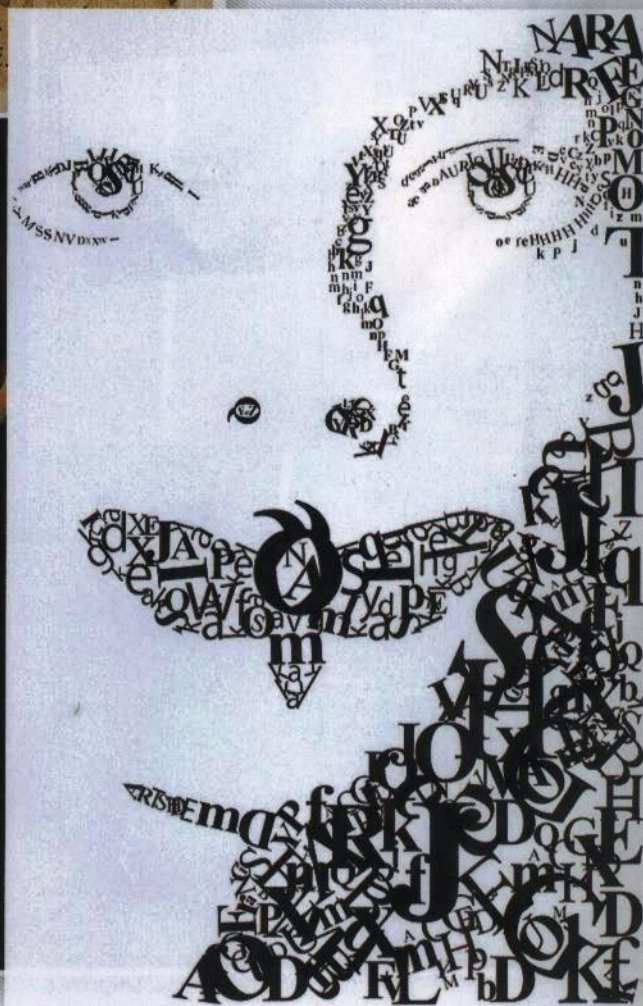
www.photoshopcreative.com.br

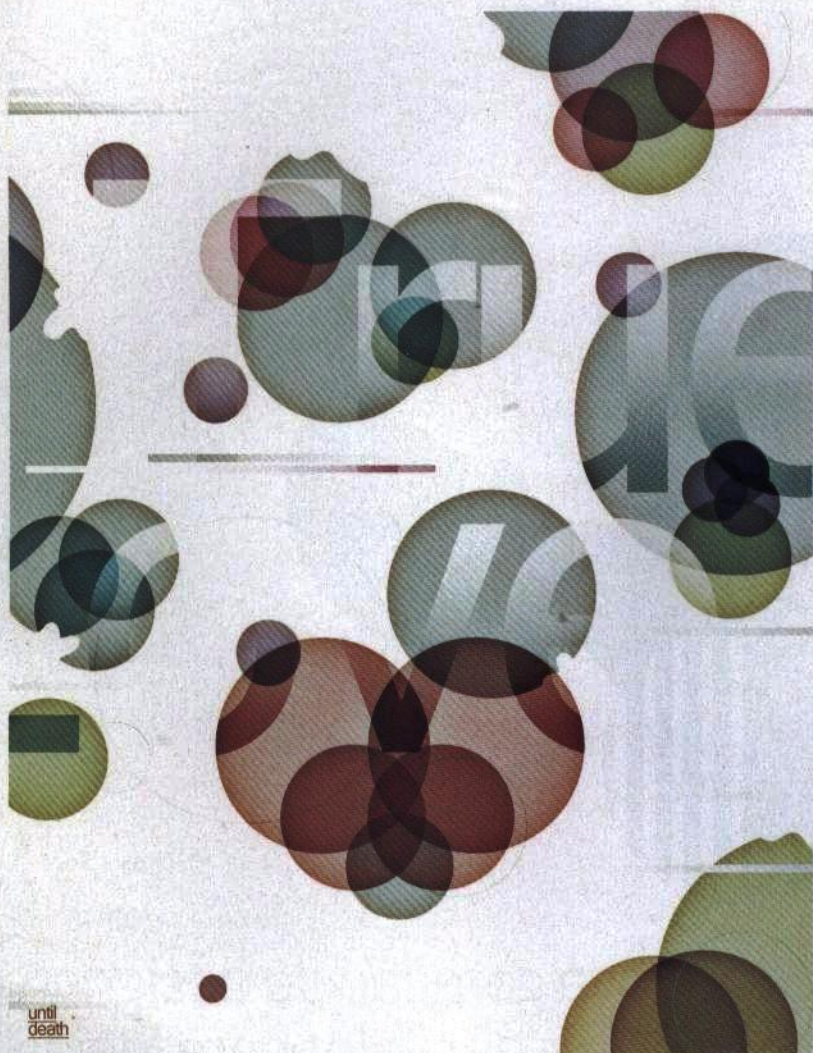
Em razão da enorme quantidade de trabalhos recebida, resolvemos mudar a seção Nosso Leitor, que foi reformulada para abrigar cinco leitores todos os meses, em vez de apenas um. Esperamos que gostem da novidade!



Nara Bolorino

“Atualmente, moro em Londrina, no Paraná, e estou cursando a faculdade de Artes visuais com ênfase em multimídia. Sou apaixonada pelo meu curso e tenho muito interesse na área de manipulação de imagens, mas é claro que ainda há muito para aprender com essa ferramenta mágica que é o Photoshop, e eu estou pronta para isso. Sou leitora assídua da revista e sempre que posso faço os tutoriais.”





01

→ sentir escravos de comandos e atalhos enquanto os clientes se aproveitavam da situação e passaram a exigir cada vez mais trabalho, visto que, supostamente, o processo fora 'facilitado'.

A boa notícia é que esse deslubrimento tecnológico parece estar chegando ao fim. As 'facilidades' da arte digital já foram mais do que assimiladas: com um computador e acesso à internet, um designer pode ficar por dentro das principais novidades do ramo em todo o mundo. Tendo a possibilidade de se conectar com o mundo nas mãos e já confortável com isso, uma nova geração de designers não se contenta apenas em seguir regras – e muitas vezes nem os clientes – aceitando apenas o tipo de solução que agrada a eles próprios.

Entendendo o sistema

O design gráfico sempre foi muito aberto a novas ideias. E há inúmeras razões para isso. Primeiramente, é função do designer enxergar várias opções de trilhas pela selva sintática e semântica que cada cliente entrega – e já compreende. Contudo, o designer deve ir muito além do que a sua função básica, que é a de um solucionador de problemas de comunicação. Além de executar, deve preocupar-se com todo o processo criativo, desde a concepção da ideia, de modo que ela não se perca conforme o trabalho evolui. Além disso, é preciso estar atento a tendências e ao trabalho de outros profissionais. "Não basta ter conhecimento técnico de softwares; é necessário ter embasamento teórico e alimentar seu repertório todos os dias", completa Aldo Fabrini.

O artista digital venezuelano MASA, filho de pai pintor e designer autodidata, cresceu em volta de livros de arte e design, discos de vinil e pôsteres. Com um

01 Trabalho experimental do chileno Guillermo Alarcón impresso em forma de **cartazes**

02 Luvas de snowboard da Burton feitas pelo venezuelano **MASA** e inspiradas nas tatuagens de henna e de gangues mexicanas



02

É preciso sempre haver um conceito, mas um pouco de estilo sem justificativa de vez em quando não magoa ninguém!

Scot Bendall, LaBoca Design

ambiente tão favorável como esse, não surpreende saber que já desenhava camisetas e pôsteres durante o Ensino Médio. Em 2003, MASA publicou o livro *LATINO*, pela editora alemã Die Gestalten Verlag, e hoje é um dos designers mais famosos da Venezuela. "Tento desenvolver mais do que uma metodologia em cada projeto, manter o melhor e me lembrar dos erros. A partir deles e de ideias inacabadas, construo os próximos trabalhos", conta.

Alimentar o repertório de referências, repetir acertos e

SÉRGIO MELERO

O artista fala sobre sua trajetória na computação gráfica e suas intenções para o futuro

ESCULTURA HUMANA NO PHOTOSHOP

Entenda como realizar a produção de uma escultura humana

MAKING-OF TROLLER T4

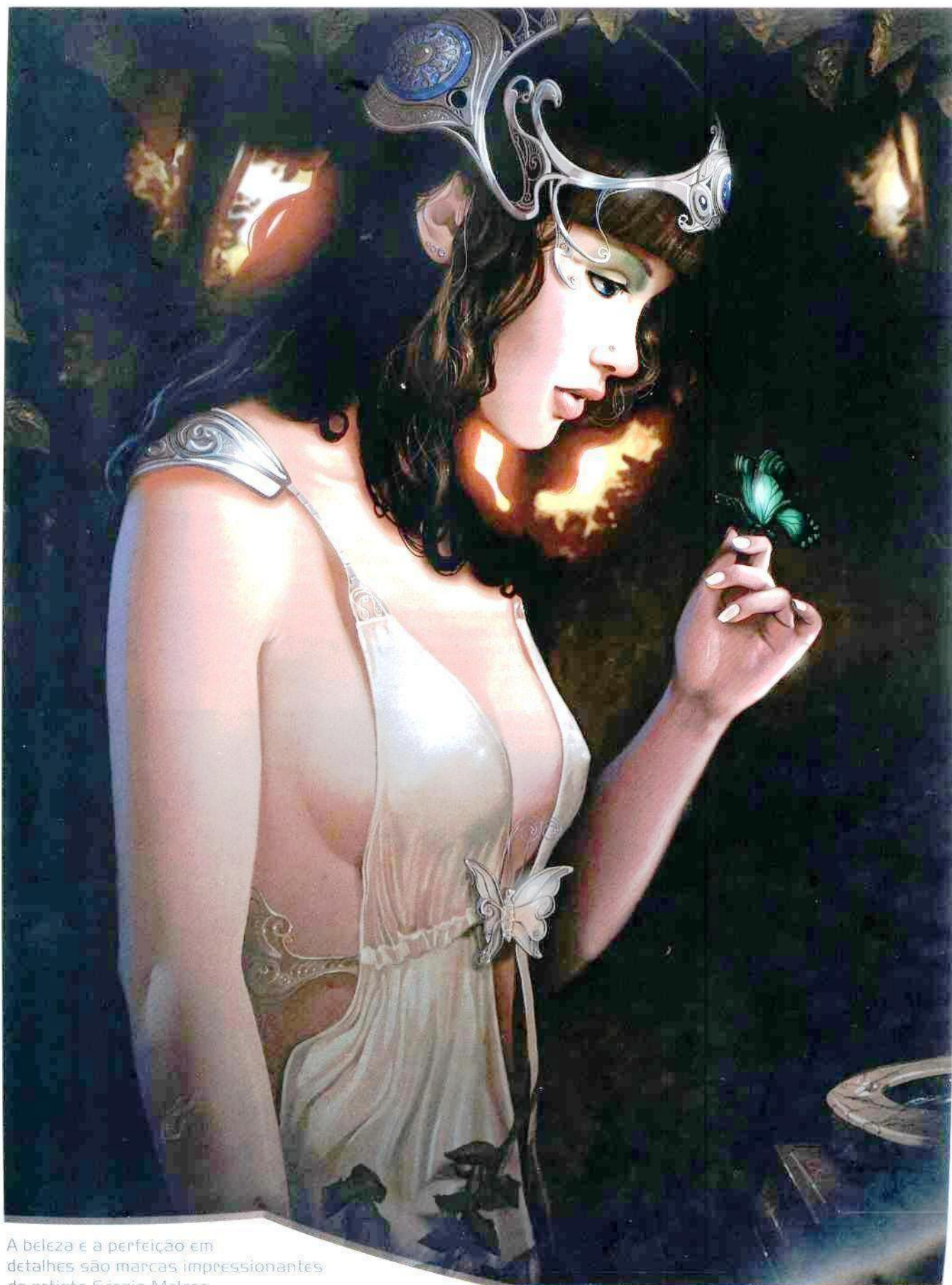
"Desafio virou diversão". Baseados no slogan, o 6B Estúdio e a agência JWT produziram o anúncio de lançamento do novo jipe Troller T4 da Ford



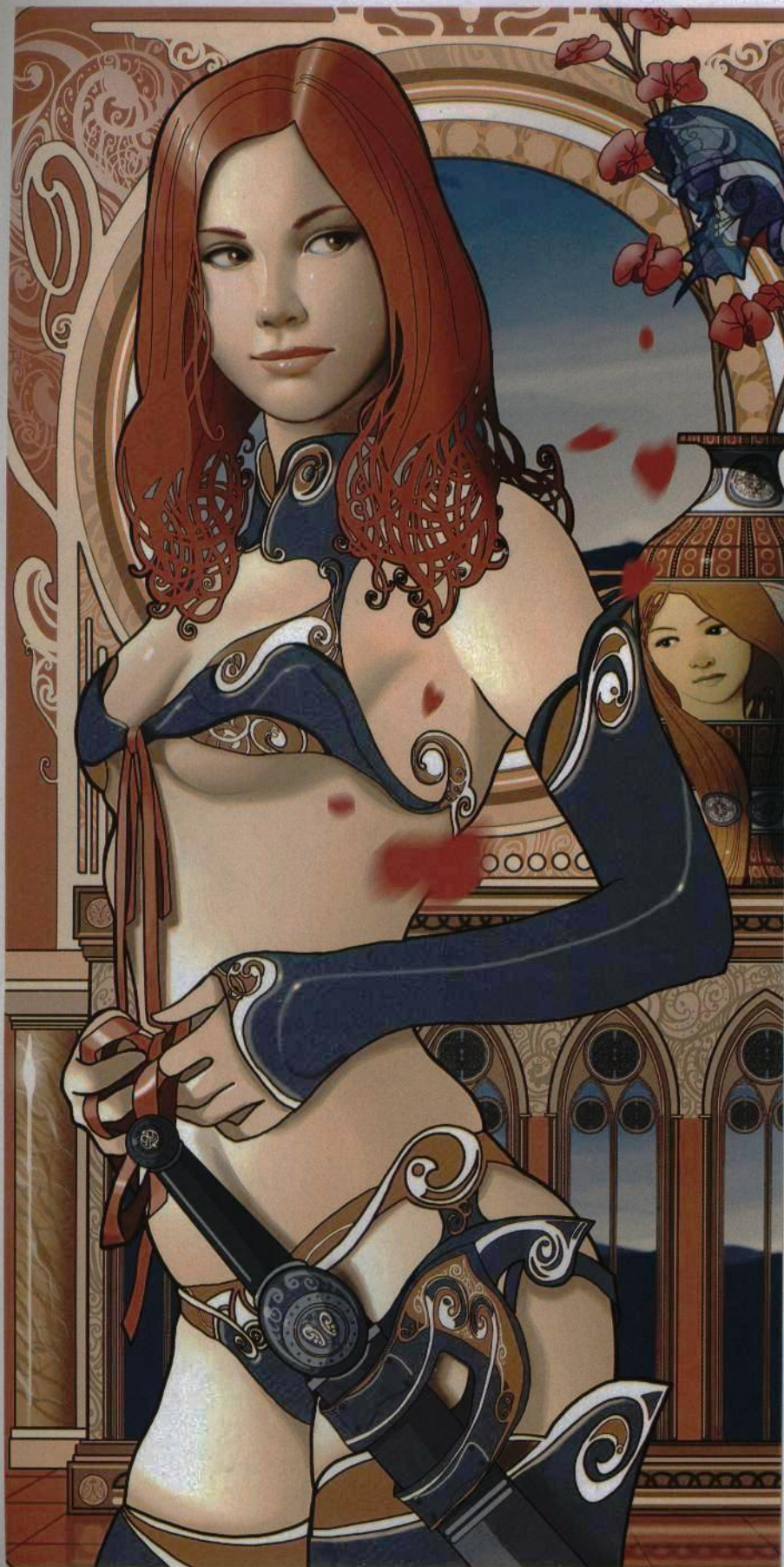
ano 12 nº 102 > R\$11,90



PRINCESS OF THE BUTTERFLY'S FOREST



A beleza e a perfeição em
detalhes são marcas impressionantes
do artista Sérgio Melero



• NOVEAU GIRL DESIGN 2 •

Meus trabalhos estão publicados em livros como Anima RPG, lançado na Europa e Estados Unidos, onde contribui com design de cenas e personagens para os dois mercados. Mostras do meu trabalho podem ser vistas também no jogo Shadow of Omega e no próximo livro de ilustrações baseado no Mundo de Gaia. Contribuo com várias de minhas obras na publicação Eye Candy From Strangers 2 da Brand Studio Press (NY) e tenho como projeto lançar um livro de ilustrações com obras totalmente novas para o final do ano. Entre os prêmios que recebi ultimamente, está o prêmio do júri de um concurso de criação de personagens no Gamestorming 2008 e o primeiro prêmio para o design de personagens World of Warcraft em Meristation.com. Também fui eleito, entre participantes do mundo todo, para ilustrar a capa da publicação anual Eye Candy From Strangers 2.

Entre meus próximos projetos está também finalizar a tese de doutorado sobre a representação das etapas em videogames e algumas colaborações com editoriais da Ásia e América, que ainda não posso mencionar.

Trabalho com um Macintosh com sistema operacional MacOS X Leopard na criação de minhas ilustrações. Normalmente, faço primeiro um desenho à mão, para depois aplicar as cores no Adobe Photoshop CS3. Utilizo um tablet Wacom em todo o processo. Uso várias ferramentas e o workflow geralmente é o mesmo: após limpar a linha de desenho, pinto a ilustração com tintas chapadas. Em vários layers acrescento luzes e sombras que definem o aspecto geral da obra. Finalmente, crio camadas específicas para os detalhes e efeitos de iluminação adicional, como brilhos. Para isto, utilizo pincéis de edição do Photoshop. Não gosto de utilizar presets de filtros do programa.



• NOVEAU GIRL DESIGN 2 •

Meus trabalhos estão publicados em livros como Anima RPG, lançado na Europa e Estados Unidos, onde contribui com design de cenas e personagens para os dois mercados. Mostas do meu trabalho podem ser vistas também no jogo Shadow of Omega e no próximo livro de ilustrações baseado no Mundo de Gaia. Contribui com várias de minhas obras na publicação Eye Candy From Strangers 2 da Brand Studio Press (NY) e tenho como projeto lançar um livro de ilustrações com obras totalmente novas para o final do ano. Entre os prêmios que recebi ultimamente, está o prêmio do júri de um concurso de criação de personagens no Gamestorming 2008 e o primeiro prêmio para o design de personagens World of Warcraft em Meristation, com. Também fui eleito, entre participantes do mundo todo, para ilustrar a capa da publicação anual Eye Candy From Strangers 2.

Entre meus próximos projetos está também finalizar a tese de doutorado sobre a representação das etapas em videogames e algumas colaborações com editoriais da Ásia e América, que ainda não posso mencionar.

Trabalho com um Macintosh com sistema operacional MacOS X Leopard na criação de minhas ilustrações. Normalmente, faço primeiro um desenho à mão, para depois aplicar as cores no Adobe Photoshop CS3. Utilizo um tablet Wacom em todo o processo. Uso várias ferramentas e o workflow geralmente é o mesmo: após limpar a linha de desenho, pinto a ilustração com tintas chapadas. Em vários layers acrescento luzes e sombras que definem o aspecto geral da obra. Finalmente, crio camadas específicas para os detalhes e efeitos de iluminação adicional, como brilhos. Para isto, utilizo pincéis de edição do Photoshop. Não gosto de utilizar presets de filtros do programa.



• RESUMO PROFISSIONAL •

Sou formado em Belas Artes pela Universidad Politécnica de Valencia (2005), com especialização em Ilustração Digital e animação bidimensional. No ano de 2006, comecei um projeto de pesquisa baseado na representação do movimento. Paralelamente a isso, trabalho para algumas publicações realizando ilustrações com temas fantásticos. No ano de 2007 ingressei no Departamento de Pesquisa de Animação da universidade que me graduei, que me permitiu aprofundar na pesquisa sobre games e aperfeiçoar minhas técnicas de ilustração digital. Atualmente, contribuo para publicações nos EUA e Europa e dou aulas na Universidad Politécnica de Valencia. Fui selecionado para integrar o livro Expose 7.

• ALGUMAS EXPERIÊNCIAS •

2006 - EDGE ENTERTAINMENT

Ilustrador dos personagens para jogos RPG e vários outros jogos como o Shadow of Omega, publicado nos EUA pela Fantasy Flight Games.

2006/09 - UNIVERSIDADE POLITÉCNICA DE VALENCIA - ESPANHA

Ministrando aulas e pesquisa dentro do Departamento de Desenho escrevendo matérias para várias publicações dedicadas ao mundo dos games.

2008 - MONSTRA FESTIVAL - ARTEPIXEL FESTIVAL 7º FESTIVAL DE ANIMAÇÃO DE LISBOA - PORTUGAL

Realização de um curta-metragem chamado Ukiyo-e, para apresentação no festival de animação português, formando parte de uma mostra dedicada ao continente asiático visto por animadores ocidentais.

2009 - BRAND STUDIO PRESS - EUA

Selecionado para ilustrar a capa do livro Eye Candy From Strangers 2 que publica trabalhos de ilustradores de todo o mundo.

• SÉGIO MELERO •

ÁREA DE ATUAÇÃO:

ILUSTRAÇÃO DE PERSONAGENS -
PESQUISA DE GAMES -
MINISTRANDO AULAS DE ANIMAÇÃO
BIDIMENSIONAL.

CONTATO:

sergiomelerodigitalart.blogspot.com
sermella@hotmail.com





• RESUMO PROFISSIONAL •

Sou formado em Belas Artes pela Universidad Politécnica de Valencia (2005), com especialização em Ilustração Digital e animação bidimensional. No ano de 2006, comecei um projeto de pesquisa baseado na representação do movimento. Paralelamente a isso, trabalho para algumas publicações realizando ilustrações com temas fantásticos. No ano de 2007 ingressei no Departamento de Pesquisa de Animação da universidade que me graduei, que me permitiu aprofundar na pesquisa sobre games e aperfeiçoar minhas técnicas de ilustração digital. Atualmente, contribuo para publicações nos EUA e Europa e dou aulas na Universidad Politécnica de Valencia. Fui selecionado para integrar o livro Expose 7.

• ALGUMAS EXPERIÊNCIAS •

2006 - EDGE ENTERTAINMENT

Ilustrador dos personagens para jogos RPG e vários outros jogos como o Shadow of Omega, publicado nos EUA pela Fantasy Flight Games.

2006/09 - UNIVERSIDADE POLITÉCNICA DE VALENCIA - ESPANHA

Ministrando aulas e pesquisa dentro do Departamento de Desenho escrevendo matérias para várias publicações dedicadas ao mundo dos games.

2008 - MONSTRA FESTIVAL - ARTEPIXEL FESTIVAL 7º FESTIVAL DE ANIMAÇÃO DE LISBOA - PORTUGAL

Realização de um curta-metragem chamado Ukiyo-e, para apresentação no festival de animação português, formando parte de uma mostra dedicada ao continente asiático visto por animadores ocidentais.

2009 - BRAND STUDIO PRESS - EUA

Selecionado para ilustrar a capa do livro Eye Candy From Strangers 2 que publica trabalhos de ilustradores de todo o mundo.

• SÉGIO MELERO •

ÁREA DE ATUAÇÃO:

ILUSTRAÇÃO DE PERSONAGENS -
PESQUISA DE GAMES -
MINISTRANDO AULAS DE ANIMAÇÃO
BIDIMENSIONAL.

CONTATO:

sergiomelerodigitalart.blogspot.com
sermella@hotmail.com



FIGURA 01

Cenários para animação

COMO DAR APARÊNCIA REALÍSTICA A UM CENÁRIO 2D

por FELIPE MATTOS

Vou falar da elaboração dos cenários que fiz para as animações da rede de hotéis Dallas & Caribe. Mas, antes de tudo, devo chamar a atenção de vocês sobre algumas recomendações de nossos clientes publicitários, em relação à estilização do cenário e de personagens.

Nos foi proposto, um cenário bidimensional (quartos do motel), de aparência realista (em termos de proporção dos objetos do quarto), sem a linha do desenho e com uma colorização mais chapada, utilizando apenas os recursos de luzes, sombras e reflexos, como num cenário 3D (*figura 01*). Já as personagens, contras-

tando com o cenário, deveriam ter suas linhas enfatizadas e suas cores sobrepostas à linha, no exemplo da *figura 02*.

Através do site da empresa, encontramos algumas fotos dos quartos que serviram de referência na elaboração do layout. Depois, foram feitos alguns estudos dos ângulos indicados no story board e por fim, foram criados todos os layouts de cena (*figura 03*).

Trabalhando o cenário

1) Não foi preciso finalizar o traço à lápis do desenho, pois sabemos que, no final de tudo, a linha não existiria. Neste caso, me servi apenas do layout para criar os cenários.

2) Para finalizar o cenário, utilizei alguns recursos oferecidos pelo programa Photoshop.

Separei as cores dos objetos em camadas, trabalhando separadamente cada um deles. Este processo (menos convencional, diga-se de passagem), parece, ao meu ver, o mais seguro e rápido quando se quer trabalhar com cenários de qualidade próximo ao 3D. Isto, porque trabalhando com

objetos separadamente estarei, a princípio, preocupado em dar forma, volume, e cor a cada objeto (*figura 04*); estudando suas similaridades com o real, criando as luzes, as sombras e os refle-

xos peculiares de cada um deles.

3) Uma vez que os objetos estão todos formados e identificáveis, me ocupo agora com a composição (elemento que considero ser o mais importante de um desenho acabado). O segredo de um bom desenho está em sua com-

O SEGREDO DE UM BOM DESENHO ESTÁ EM SUA COMPOSIÇÃO

FIGURA 02

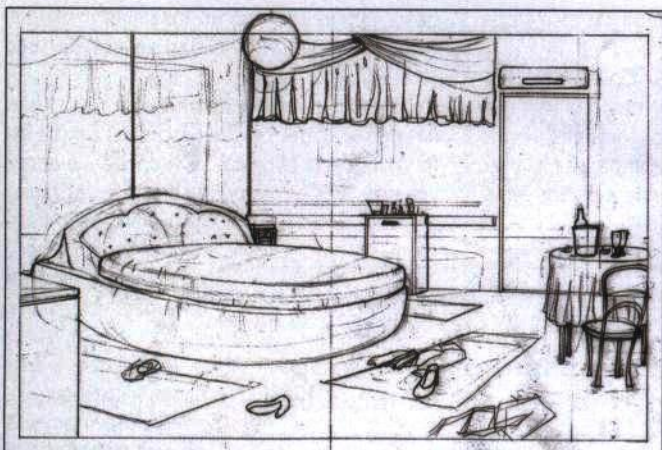


FIGURA 03



FIGURA 05

posição; na distribuição das cores; na disposição dos elementos gráficos; nos movimentos sugeridos pelo conjunto. Nenhuma técnica consegue substituir, ou chamar mais atenção que uma composição, afinal, seria de grande ingenuidade julgar um desenho por causa de um ou outro elemento isolado e não pelo conjunto da obra. Pensando desse modo, o último processo, no qual ressalto, é o mais importante, está na composição; é necessário dar uma ordem final ao desenho para que ele fique realmente impecável.

Convido-o então, a me acompanhar neste último processo, analisando a composição da **figura 05**. Existem aqui, dois pontos que nos chamam a atenção: a cor rosa da cama e o marrom quase preto da porta do quarto

NENHUMA TÉCNICA CHAMA MAIS ATENÇÃO DO QUE A COMPOSIÇÃO

(**figura 06**). O primeiro, se destaca pela presença do vermelho que destoa completamente das outras cores. No segundo, ocorre o contrário, pois é a quase ausência de cor que age de forma conflitante com este rosa saturado. É a briga dos opostos que divide

a atenção do espectador, mesmo que aí esteja implícito algum tipo de equilíbrio. A presença do branco dos quadros que estão na parede, tenta harmonizar este conflito, mas

não é o suficiente, pois o espectador está dividido, ou ele vira os olhos para o rosa da cama, ou para o preto da porta.

Como o objetivo da cena é dar destaque à cama onde ficarão as personagens, esta composição não nos interessa. A cena exige algumas mudanças cromáticas.

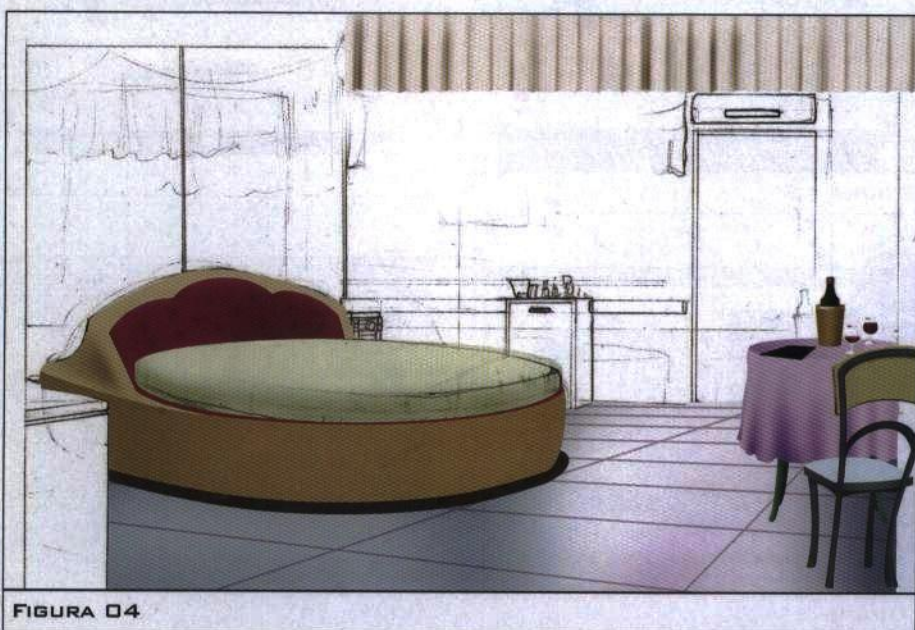


FIGURA 04

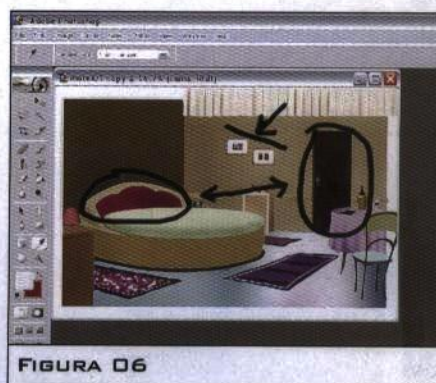


FIGURA 06



FIGURA 07



FIGURA 08

Podemos observar outras forças atuantes dentro da composição. A presença do branco é bastante forte; vários pontos brancos buscam equilíbrio entre si (**figura 07**), quase que transformando a composição numa página em branco. Talvez, este seja o motivo pelo qual se

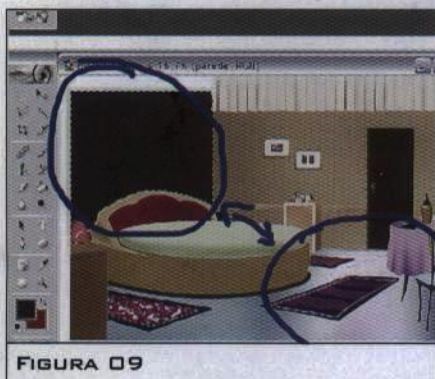


FIGURA 09

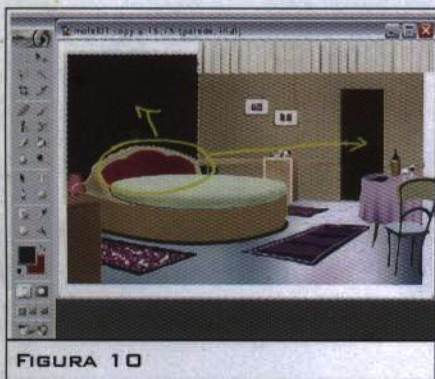


FIGURA 10



FIGURA 11



FIGURA 12

destacam os dois pontos citados: o rosa saturado e o marrom escuro.

A primeira coisa a ser feita, é buscar um combate direto com os pontos brancos da composição. Mas, sem tirá-los, pois eles têm a missão de dar um aspecto de limpeza ao quarto do motel. Portanto, escurecendo a parede atrás da cama (**figura 08**), resolvemos dois problemas: a anulação do peso criado pelo branco do chão (**figura 09**), e a diminuição da força inicial do rosa saturado da cama (**figura 10**). Com

isso, podemos perceber que o foco de atenção mudou de direção (**figura 11**), está mais direcionado da cama (apesar de um pouco difuso).

Outro problema está na geladeira, no canto esquerdo da cama, ela parece mais "apagada" que as demais figuras do cenário (**figura 12**). Numa pequena mudança na saturação, tentei combiná-la com a cortina (**figura 13**) localizada acima, no lado direito do cenário. Mas, acabei voltando ao problema de excesso de branco na composição. Finalmente, encontrei uma cor mais avermelhada, realçando sua aparência (**figura 14**).

Mudando aqui e ali, deixo a mesa também num tom mais avermelhado e temos então, o surgimento de uma outra corrente de força na composição. São as figuras de tons vermelhos, todos localizados na parte inferior da compo-



FIGURA 13




FIGURA 14

SERIA GRANDE INGENUIDADE JULGAR UM DESENHO POR UM OU OUTRO ELEMENTO ISOLADO

sição. Repare, porém, no movimento circular criado por elas através das escalas de suas cores (**figura 15**).

Mas, como o foco de interesse é o colchão das personagens, procurei escurecer a parte inferior da cama (**figura 16**), suavizando o movimento circular dos vermelhos e enfatizando o colchão, que parece agora "dar um salto", prendendo finalmente o espectador neste ponto.

Conclusão: evidentemente que a linha de pensamento de uma pessoa – que trabalha com programas de imagem feito o Photoshop ou similares (Gimp) –, vai variar de acordo com sua área trabalho. Portanto, estou partindo do raciocínio de um desenhista, e efetivamente dando minha contribuição aos interessados em desenhos no Photoshop. Por outro lado, é importante que você descubra sua maneira de trabalhar, e para isto, só "fuxicando" o programa mesmo. 

FELIPE DE MATTOS É ILUSTRADOR E ANIMADOR, FORMADO EM BELAS ARTES PELA UFMG. ATUALMENTE DESENVOLVE STORY-BOARDS E ANIMAÇÕES COM BIGJACK STUDIO. PARTE DAS ANIMAÇÕES E MAIS ALGUMAS IMAGENS PODEM SER BAIXADAS NA SEÇÃO PORTFOLIO DO SITE: WWW.BIGJACK.COM.BR

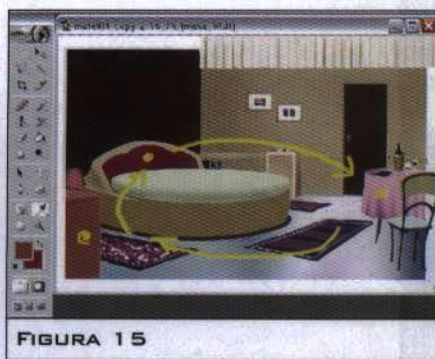


FIGURA 15



FIGURA 16

A Rotoscopia de Max Fleischer



Nesta edição irei descrever a rotoescopia através de seu criador e sua atual importância no barateamento e qualidade de produção.

Derivada da técnica de animação tradicional, a rotoescopia consiste na utilização de um filme ou vídeo de um personagem real como base para a animação. Os motivos para o uso desta técnica são basicamente os mesmos do uso de qualquer técnica de captura de movimento, ou seja, elaborar animações baseadas nos movimentos de animais ou pessoas e agilizar o processo de animação. Porém, a rotoescopia possui um preço infinitamente menor e permite a captura de movimentos em locais onde os equipamentos não podem ir ou acompanhar o ator em cenas longas e complexas.

Desenvolvida em 1917 e patenteada dois anos depois, a máquina de Max Fleischer (figura 01) e seu irmão Dave, chamada rotoescopia (figura 02), podia projetar imagens de um filme em uma mesa de animação. A partir daí, os movimentos podiam ser transferidos quadro a quadro e incorporados a personagens de animação.

Inconformado com o modelo de animação Disney e sempre em busca de novas técnicas, Max foi realizando uma série de inovações e hoje é considerado um pioneiro da animação. Usando a rotoescopia, foi responsável por um realismo jamais visto em um filme de animação, como na série Superman em 1941 (figura 03). Em seguida, inventou uma outra máquina chamada rotograph, onde tornava possível a inclusão de cenas reais como fundo para animações. Fleischer desenvolveu ainda uma nova metodologia, onde colocava os personagens em um ambiente 3D. Seu primeiro filme utilizando esta técnica foi 'Poor Cinderella', um filme da personagem Betty Boop, e logo depois com a primeira animação colorida no desenho Popeye.

A rotoescopia é, sem dúvida, a técnica de animação mais polêmica de todos os tempos.



FIGURA 01: MAX FLEISCHER

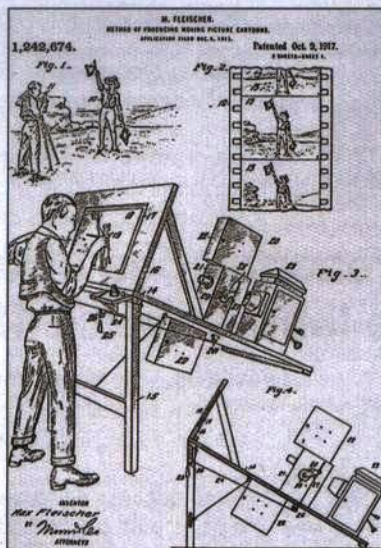


FIGURA 02: A MÁQUINA DE ROTOSCÓPIA

Desde seu nascimento até os dias atuais, podemos ver críticas à fluidez da animação e até mesmo quanto a autoria, já que seria cópia de uma cena gravada. Para não comprometer as vendas de suas animações, diversos estúdios negam até hoje seu uso. No entanto, a rotoescopia vem sendo usada há várias décadas em grandes sucessos do cinema, como no Exterminador do Futuro II, quando o T-1000 (andróide)

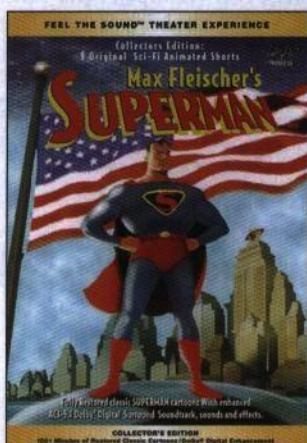


FIGURA 03: REALISMO NOS MOVIMENTOS DO SUPERMAN



FIGURA 04: PASSOS DA ROTOSCÓPIA

sai do elevador e persegue os heróis. Nesta cena, a rotoescopia foi utilizada para que o personagem 3D corresse igual ao ator.

Esta técnica também foi usada por Disney, considerado na época rival de Max, para capturar os movimentos do personagem Pluto e realizar diversas animações em Branca de Neve. No filme 'A Lenda de Taarna', de John Bruno, (figura 04) uma modelo foi fotografada e filmada. Depois passou pelo processo de rotoescopia a cargo de Hal Ambro, ex-estudios Disney, até a pintura dos acetatos.

Na década de 80, o tipo de captura de movimento usado era uma extensão da rotoescopia, em que os movimentos dos atores eram filmados ao mesmo tempo de diferentes pontos de vista e marcadores colocados na pessoa. Eram manualmente codificados nos correspondentes pontos do espaço 3D. Somente no fim da década de 80 é que começaram a surgir os sistemas automatizados de movimento de captura capazes de reconhecer os marcadores no corpo da pessoa.

Hoje, os principais sistemas de animação e edição de vídeo possuem diversos recursos para automação da captura do movimento por rotoescopia.



EDUARDO AZEVEDO É O AUTOR DO LIVRO "COMPUTAÇÃO GRÁFICA - TEORIA E PRÁTICA", Ed. CAMPUS, 09/2003. EDUARDOAZEVEDO@HOTMAIL.COM

CYCLIST



UM PODEROSO PLUGIN – (PARTE II)

Em nosso último tutorial, prometemos que numa próxima oportunidade, mostrariamos como aplicar o *Cyclist* em animais ou insetos com várias patas.

Pois bem, aqui vai. Em nosso exemplo desta edição, vamos usar o *Cyclist* para animar as seis patas de uma aranha.

Ainda não conseguimos reestruturar nosso site, de onde você poderá “baixar” objetos, cenas, texturas, etc. Portanto, desta vez você terá que arrumar uma aranha, ou melhor ainda, modelar uma, para este nosso exemplo.

Nota: As imagens usadas aqui são da aranha feita por Harlan Hill para o livro “Inside Lightwave [6]”

Carregue no *layout* o seu inseto, com suas seis patas, e estabeleça uma cadeia hierárquica de *Inverse Kinematics*. Estamos assumindo, que neste estágio, você já saiba como criar essa cadeia e domine os princípios da *Inverse Kinematics*. (figura 01)

Este *setup*, permite que você, movendo um *nulo*, faça mover a perna inteira. Mas para calcular o movimento da aranha, velocidade, distância, e o mais difícil, um *walk cycle* de seis pernas, voltamos a usar nosso “amigo” *Cyclist*.

Na cena que você irá montar, sua aranha deverá estar com seis *nulos* (um para cada perna) que são os *goals* de cada uma delas. Iremos, então, acrescentar um outro *nulo* à cena que será o controlador master da aranha. Todos os outros elementos da aranha deverão ser parenteados a esse *nulo*.

Adicione um *nulo* à cena (figura 02), e se preferir renomeie-o para qual-

“O MAIS LEGAL DESTES
PLUGIN É QUE SÓ
NECESSITAMOS DE
UM MOVIMENTO
PARA CADA PERNA”

quer coisa, tal como Aranha-Mover, por exemplo. Posicione-o à frente da sua aranha, e *keyframe* no frame 0.

Parenteie o corpo da aranha ao Aranha-Mover (*nulo*). Parenteie cada um dos seis *goals* a esse mesmo Mover.

Vamos agora, criar o movimento de cada uma das pernas. O mais legal deste

plugin, é que só necessitamos de um movimento para cada perna e é exatamente o mesmo movimento!

Assim, selecionamos o *goal* da perna direita dianteira. Vamos movê-lo para criar o movimento dessa perna inteira.

Nota: Como cada um irá usar seu próprio inseto, as medidas certamente serão diferentes. Assim, os valores aqui mencionados, são meramente referenciais.

Vamos fazer o movimento total dessa perna em 24 frames, dividindo de 6 em 6 frames. Levantar esse *nulo* e movê-lo para trás e levemente à direita.

No caso da minha aranha, os valores foram os seguintes: X= -360mm, Y= 170mm, e Z= -390mm. Criamos, então, um *keyframe* no frame 6. Movemos mais um pouco esse *goal*, X= -340mm, Y= 140mm, e Z= -300mm.

Nesta posição, criamos um *keyframe* no frame 12. Estabelecemos um novo *keyframe* em 18, com o *goal* na posição: X= -340, Y= 0m, e Z= -270mm. Agora copiaremos o *keyframe* em 0, para o frame 24.

Assim, pressionando a tecla f (go to frame) vamos para o frame 0. Isto leva o *goal* à sua posição original, dando condições ao *Cyclist*



FIGURA 01



FIGURA 02



FIGURA 03

de repetir o movimento perfeitamente. Criamos então um *keyframe* desta posição no frame 24. Vamos passar às outras pernas.

As pernas de uma aranha, movem-se uma após outra, alternando de um lado para o outro. Então, a próxima perna será a dianteira esquerda.

Selecionamos o *goal* dessa perna, movemos para X= 430, Y= 180mm, e Z= -320mm, e criamos um *keyframe* em 6. Em seguida, movemos o *goal* para X= 380mm, Y= 140mm, e Z= -230mm, e criamos outro *keyframe* em 12. As próximas posições para XYZ no frame 18 são: 380mm, 0m, e -270mm. *keyframe*.

Da mesma forma que fizemos com a outra perna, vamos copiar a posição do frame 0 para o frame 24, para completar o *loop* dessa perna esquerda.

Agora que você já pegou a mecânica da coisa, ou seja, para cada perna, mover seu *goal* para cima, depois para trás, para

baixo e finalmente de volta à posição no frame 0, você tem ainda mais quatro pernas para "keyframar".

Embora pareça tedioso, ao ver o controle adquirido e a economia de tempo com a animação, você vai vibrar quando o *Cyclist* for aplicado.

Vamos então aplicar o *Cyclist*. Selecione o *goal* da perna dianteira direita. Abrindo o painel *Motions* (m), acessamos o Tab *IK and Modifiers* (figura 03). Clicando em *Add Modifier*, selecionamos: *Cyclist* (figura 04). Dando um duplo clique no *plugin*, seu painel de controle será aberto. (figura 05).

Em *Cycle Frames*, altere o valor para o número de frames de 0 a 24. Isto indica ao *Lightwave*, quais você quer que sejam reciclados.

Para *Cycle Controller*, escolha o *nulo* *Aranha-Mover*, principal parente de sua aranha. Ao lado dessa escolha, está um *Menu* cujo *default* é *PositionX*. Em sua lista *drop-down*, mude para *Forward Progress* (figura 06).



FIGURA 04

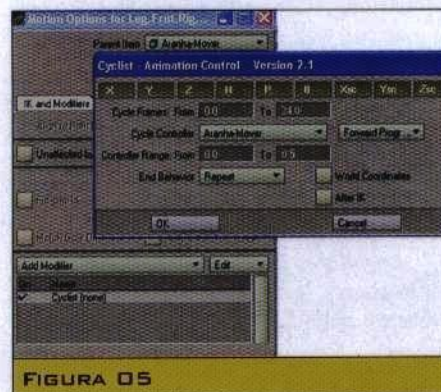


FIGURA 05



FIGURA 06

Como já havíamos dito anteriormente, o que este comando faz, é dizer ao *Lightwave* para criar um ciclo através dos frames definidos, baseado em uma progressão de movimento, tanto para frente, como para trás.

Ajuste *Controller Range*, que define em que espaço deve ser aplicado o ciclo, para 0 a 0.5. Isto irá ajudá-lo a deslocar o movimento de cada perna.

Ajuste *End Behavior* para: *Repeat*. Clique OK para fechar o painel do *Cyclist*. Feche o painel de *motions* também, para voltar ao *layout*.

Selecione agora o *Aranha-Mover*, e comece a criar *keyframes*, deslocando sua aranha para frente e para trás, em velocidades diferentes. Copie o frame 0 para o último frame de sua animação total (por exemplo: 250 frames).

Clique em *Play* e veja a perna dianteira andando. Note a beleza do *Cyclist*. Ao mover um *nulo*, a perna da aranha move-se de acordo, tanto para frente como para trás.

Ajustemos agora, os movimentos para cada uma das outras pernas. Selecione o *goal* da perna dianteira esquerda e pressione "m" para acessar o painel de *motions*. Adicione *Cyclist*, a exemplo do que foi feito para a outra perna, e mude somente os valores do *Controller Range* para criar o *off-set*: de 0.1 a 0.6. Agora, repetindo para as demais pernas, use os seguintes valores para o *Controller Range*:

Perna Central direita: 0.2 a 0.7

Perna Central esquerda: 0.3 a 0.8

Perna Traseira direita: 0.4 a 0.9

Perna Traseira esquerda: 0.5 a 1.0

Movendo assim os valores do *Controller Range*, mantém-se o mesmo passo e velocidade no movimento, e garante um leve *off-set*.

Para cada perna que você estabelecer um *setup* para o *Controller*, voltando ao *layout* e clicando o botão *Play* da animação, poderá ver essa outra perna se mover, porém, com um pequeno atraso em relação à outra (*off-set*). ☺



RONALDO CUNHA
RCSTUDIO@RCSTUDIO.COM.BR



Vídeo

Composição e edição

COM O MAINCONCEPT



As finalizações de vídeo estão cada vez mais bem elaboradas e acompanhadas de novas técnicas de computação gráfica. A composição e edição de vídeo são tarefas difíceis, a medida em que agrupam trabalhos de diversas fontes com o objetivo de transmitir uma série de informações, dentro de uma apresentação final de tempo limitado. Um vídeo final mal editado pode prejudicar todo o conteúdo.

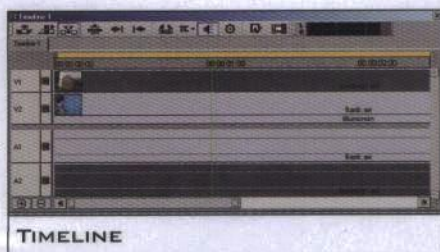
A composição e edição de vídeo ganham importância a medida em que possibilitam unir filmagens reais com efeitos virtuais, cortando, emendando, corrigindo, adicionando dizeres, sons e efeitos especiais, enfim, exercendo papel importante neste contexto. Um exemplo desta utilização é a indústria cinematográfica que partiu definitivamente para a computação gráfica. De tímidos "takes" feitos em 3D até poucos anos atrás, passamos para uma verdadeira tempestade de efeitos virtuais, onde é quase impossível distinguir ficção e realidade. Os seres humanos virtuais, modelados em 3D, começam a assumir formas e movimentos que nos confundem e, provavelmente, nos farão cair de paixão por eles, que sequer são atores.

A computação gráfica tem exercido papel importante no apoio a esta dura maratona, gerando recursos visuais e técnicos que proporcionam um resultado mais efetivo de todo este



trabalho. Tanto profissionais novos quanto mais experientes estão sempre preparados para as mais recentes e incríveis novidades.

Quando falamos de composição e edição de vídeo, não podemos deixar de citar a MainConcept, que é o principal fornecedor de codecs e outras tecnologias de multimídia das principais empresas do mundo como Adobe, IDS, Microsoft TV, Sonic, ACD Systems, Avid, Digital Rapids,



Pentium e várias outras. Entre a grande variedade de produtos por ela oferecidos, merecem destaque o MainActor e o MainVision.

O MainActor é um poderoso software de edição de vídeo que permite importar, editar e produzir vídeos com qualidade profissional. Com ele pode-se capturar vídeos de filmadoras analógicas ou digitais, gravar vídeos (VCR) ou até mesmo DVDs, e assim cortar e editar o conteúdo



3ds max discreet AZIMUTDIGITAL

Com 200 horas de muita prática e teoria 3D

Palestras com profissionais do mercado

Certificação internacional discreet

Orientação de um especialista discreet

Ganhe o premiado 3ds max

A AZIMUTDIGITAL reuniu em módulos alguns dos seus treinamentos específicos, e montou formações por área de interesse. Um ano letivo de muito 3D e conceitos nunca vistos em um curso desse segmento. Com descontos e preços atraentes, você vai tornar qualquer projeto em "realidade".

FORMAÇÃO EM COMPUTAÇÃO GRÁFICA

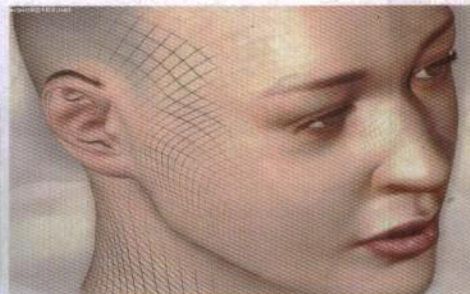
Só no único centro de treinamento
discreet do rio - AZIMUTDIGITAL

MAQUETE
ELETRÔNICA

DESIGN
EM GAME

MODELAGEM
ANIMAÇÃO DE
PERSONAGEM

EFEITOS
ESPECIAIS



Atendimento: (21) 2548.9784

www.azmt.com.br

Rua Hilário de Gouveia 66 / 1303 Copacabana - Rio de Janeiro - RJ

Training
Center
Rio
discreet

AZIMUTDIGITAL

AZMT - Computação e Produções Cinematográficas

de acordo com as necessidades. O programa permite trabalhar com o formato DV e MPEG. O formato DV (Vídeo Digital) é utilizado por filmadoras digitais, e o formato MPEG é utilizado para DVDs, CDs de Vídeos (VCDs e SVCDs). Há dois tipos diferentes de MPEG: MPEG-1, mais limitado em termos de qualidade, e MPEG-2, que oferece resultados excelentes. Os formatos DV

e MPEG permitem que o usuário faça edição de vídeo profissional em alta qualidade. Numerosos efeitos especiais, transições e filtros também estão disponíveis. Importar um clip de vídeo e áudio para organizar e editar um projeto baseado na interface de tracks (trilhas) é tarefa simples. A utilização de várias timelines torna fácil o trabalho em diferentes projetos, simultaneamente. Os

inúmeros módulos deste programa podem ser organizados de modo que o usuário crie sua própria interface. Com o MainActor é possível produzir, facilmente, seus próprios vídeos.

Projetos finais são exportáveis na maioria dos formatos e diversos ajustes de render permitem alto nível de qualidade neste processo. Os valores default integrados no encoder MPEG para CDs de vídeo (VCDs e SVCDs) e DVDs, já garantem resultados extraordinários.

Por sua vez, o MainVision é um poderoso software de composição de mídia, efeitos especiais e animação, permitindo combinar vídeos, imagens fixas, sons e objetos vetoriais, com resultados profissionais. Além de salvar criações em diversos formatos.

Nas próximas edições vamos mostrar algumas ferramentas dos produtos citados e também matérias e novidades relativas à edição e composição de vídeo.

Para mais informações sobre os produtos MainConcept, cursos profissionalizantes de computação gráfica e edição/composição de vídeo, entre em contato.



ALPHA CHANNEL
ESCOLA PROFISSIONALIZANTE DE COMPUTAÇÃO GRÁFICA (11) 4451-2566
WWW.ALPHACHANNEL.COM.BR



Pintura digital fácil e rápida

CRIANDO UM DESENHO À LÁPIS COM O AUXÍLIO DO TRACING PAPER, CLONE E SCRIPTS

O primeiro passo para aqueles que querem iniciar no programa é adaptá-lo para o seu uso. Se você vai usar o Painter, suponho que já tenha em mãos um *tablet* para pintar com facilidade e explorar os recursos de sensibilidade a pressão que são imprescindíveis para quem quer pintar ou desenhar. Sem falar, que desenhar com um

seu tipo de traço e força que imprime na caneta. Para isso, é necessário que vá até o menu *Edit/Preferences/Brush Tracking*. Dentro da janela que se abre, desenhe algo com a força e velocidade normal de seu traço para que o programa adapte os valores de escala e força, para a velocidade e pressão.

Depois de ajustado seu traço, é hora de começar a desenhar. O ideal é que você faça o seu desenho num papel de tamanho grande e com a ajuda do script. Após finalizado, se neces-

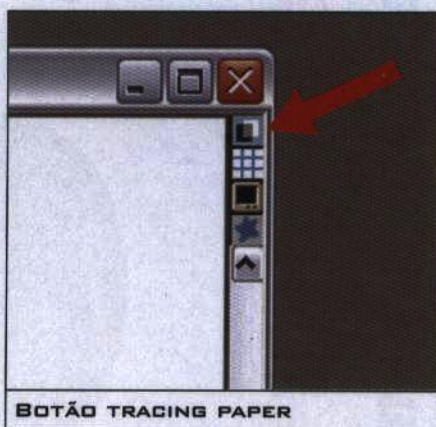
sário for, pode-se modificar elementos e cores mantendo um tamanho e resolução suficientes sem perder qualidade.

Agora é hora de abrir a imagem que servirá de referência para seu desenho. Para começar a aprender e descobrir os recursos do Painter, não há nada melhor que usar a facilidade do *Tracing Paper*, que na verdade funciona como uma folha

O PAINTER PERMITE AJUSTAR OS TRAÇOS E SENSIBILIDADE DO PROGRAMA DE ACORDO COM SEU TIPO DE TRAÇO E FORÇA

mouse não é algo muito natural. É necessário utilizar uma caneta, e o *tablet* é uma ferramenta perfeita para se usar em programas de desenho e pintura como o Photoshop, CorelDRAW e o Corel Painter

O Painter permite que se ajuste os traços e sensibilidade do programa de acordo com o



PARA APRENDER E DESCOBRIR OS RECURSOS, NADA MELHOR QUE USAR O TRACING PAPER

de papel vegetal sobre o desenho original. Assim que você escolheu o desenho ou a imagem que quer usar como referência para seu desenho, vá até o menu *File/Clone*. O Painter terá criado uma cópia fiel de sua imagem, nela que você irá trabalhar. O programa define a imagem de referência para seu desenho em *File/Clone Source*. Note que a cópia aberta para ser a sua

referência está marcada. Você pode alternar a imagem de referência sempre que quiser.

O desenho

Agora é começar a desenhar. Na imagem de clone, selecione tudo com o comando *Select/All* (Ctrl+A) e apague tudo com a tecla *backspace* no teclado. Então, neste momento, só haverá uma tela em branco. Agora, é só ligar o *Tracing Paper*, que é o primeiro ícone no canto superior das janelas de imagem. A imagem de referência aparecerá mais clara, como se estivesse abaixo de um papel vegetal ou de seda.

Gravando tudo no Scripts

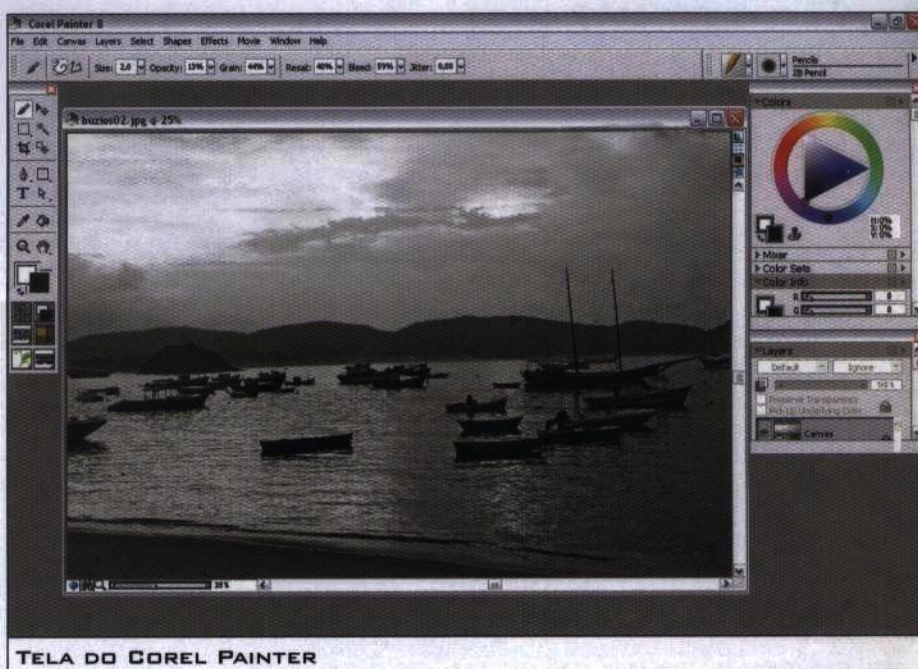
O primeiro passo agora é encontrar a janela *Script* e clicar no botão vermelho de gravar. Dessa forma, você estará gravando todos os passos e traços que fizer no desenho. É muito útil para modificar uma cor ou passo em qualquer ponto do desenho, ou até para visualizar todo o processo como uma animação.

Desenhando

Com a ferramenta pincel ativada, escolha o *Brush Pencils* e sua variante *Pencil 2B*. Você

É MUITO ÚTIL PARA
MODIFICAR UMA COR OU
PASSO EM QUALQUER
PONTO DO DESENHO

poderá desenhar sobre os contornos da imagem de referência e ter o seu primeiro contato com o programa, além de conhecer um pouco do seu



TELA DO COREL PAINTER

potencial. Depois de feito os traços de contorno com o *Brush Pencils*, procure um outro *brush* a sua escolha para colorir o desenho. Se quiser buscar trechos da foto real para incrementar o desenho, é só trocar para o *brush Cloners* e experimentar suas variantes. Desta forma, o desenho feito através do *Tracing Paper* irá misturar com o desenho real e ainda retoques feitos à mão livre.

Scripts

Assim que tiver o desenho pronto, clique em *Stop*, na janela *Scripts*, para o programa parar de gravar tudo que está fazendo e dê um nome para a sequência. Agora crie uma imagem nova

do mesmo tamanho e procure o *script* salvo que acabou de fazer e dê *play* para ver como ficou. Se em determinado ponto quiser mudar de *brush* ou cor é só dar *Pause*, modificar o ajuste e clicar em *Play* para o programa assumir os novos comandos. Toda esta animação pode ser salva em uma sequência de imagens, ativando a opção *Save Frames on Playback* que se encontra localizada na seta no canto superior direito da janela *script*, no comando *Script Options*. Assim, você terá toda a sequência que pode ser passada, até para vídeo, com qualidade *broadcast*.

O Corel Painter com certeza é diversão garantida. Divirta-se!

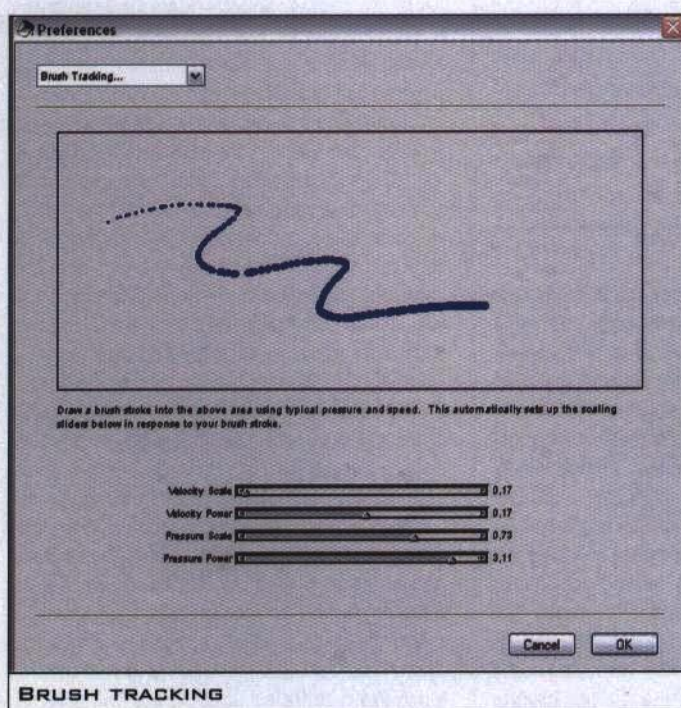
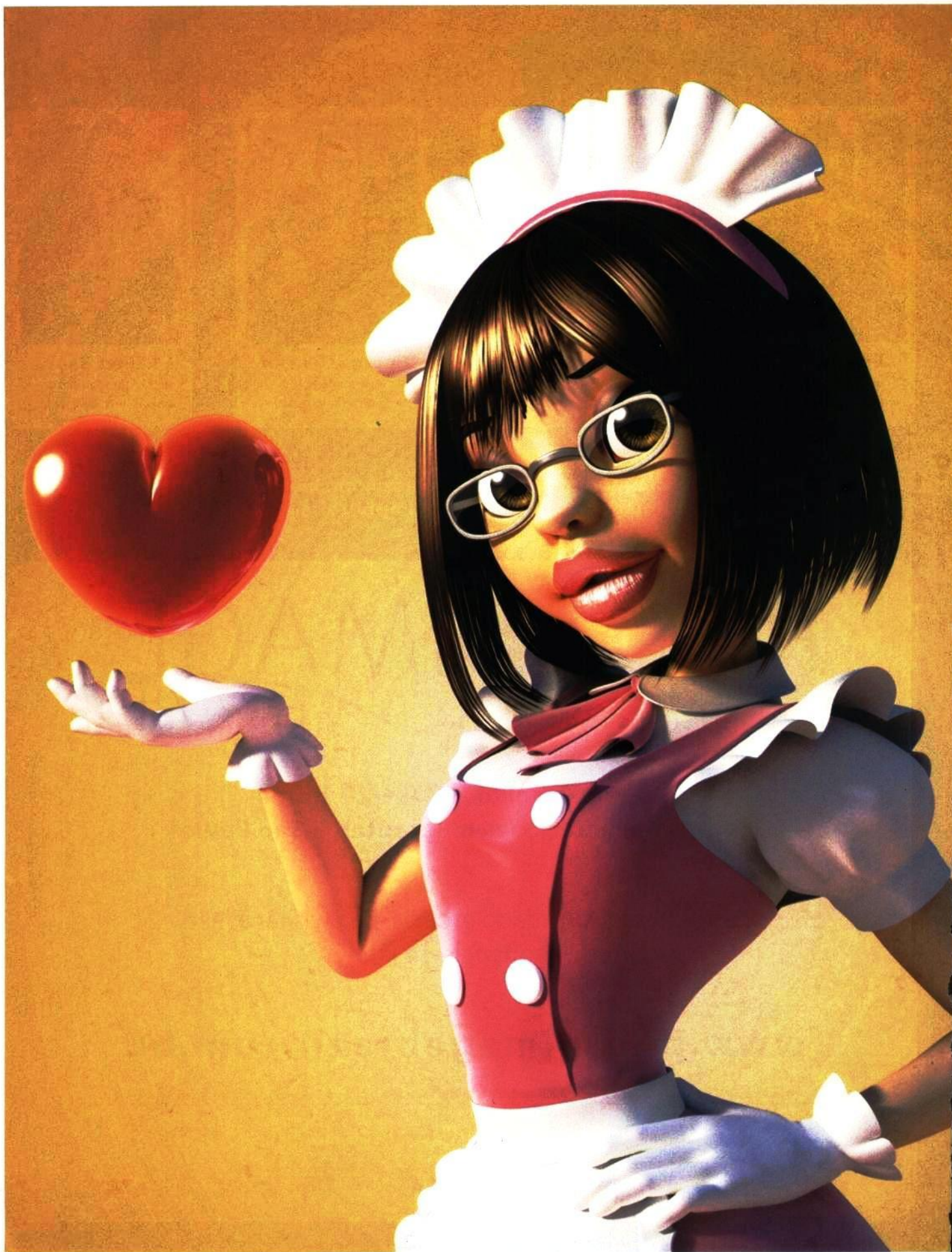


IMAGEM DE REFERÊNCIA

SEBASTIÃO P. LAGO JR.
SLAGOJR@DIGITALDESIGNER.COM.BR





//ACREDITO QUE UM ÓTIMO
MODELO É APENAS APRE-
SENTÁ-LO BEM, EXPONDO
DE MANEIRA EFICAZ A SUA
PERSONALIDADE//

ENTREVISTA

ANDREW HICKINBOTTOM

ANDY possui um dos portfólios mais populares da internet mundial. Como é o cara por trás das belas garotas que produz? Descobrimos suas técnicas e prioridades e como funciona quando se larga seu emprego em prol de seus trabalhos próprios.

por Tom Greenway do
www.3DCreative.com

01 Olhando seu portfólio e blog na CGSociety parece que você decidiu dar um tempo no trabalho fixo com horário certo. Pode nos dizer onde estava trabalhando anteriormente, qual é o seu equipamento atual e por que decidiu fazer esta mudança?

Estava anteriormente num estúdio de animação 3D baseado em Birmingham na Inglaterra chamado Character Shop. Trabalhava como modelador chefe de personagens para várias séries de TV, ilustrações e comerciais. A maioria do que fiz para eles foi programas infantis de TV. Decidi sair depois de quase 4 anos porque queria dar um tempo na rotina rígida do horário comercial, pois minha criatividade já estava caindo. Decidi dar um tempo para me inspirar novamente e redescobrir o amor por este trabalho. Sou freelancer atualmente. De vez em quando clientes que viram meus trabalhos online entram em contato e escolho aqueles que me interessam mais. Mantenho contato com meu antigo chefe e de vez em quando pego alguns trabalhos com ele também. De maneira geral, a situação está muito boa e na maioria do tempo faço o trabalho 3D que gosto e tenho mais controle criativo.

02 Parece interessante. Pode nos contar sobre os trabalhos mais interessantes e de que tenha gostado mais desde que se tornou freelancer?

Pouco antes do natal modeliei 5 personagens para um comercial de TV da Coca Cola. Foi muito legal de trabalhar, pois certamente foi o trabalho com mais visibilidade que já trabalhei. Espero que tenha mais destes! Fiz também personagens com baixo número de polígonos para uma sala de chat online 3D, anúncios, ilustrações para jogos de tabuleiro e alguma coisa para meu antigo chefe sempre que ele precisa de modelagem de personagens para diversas séries de TV. Sou freelancer há menos de um ano, mas, considero que ainda não encontrei o número certo de clientes que desejo. Tenho tido trabalhos interessantes no meu caminho graças ao que as pessoas têm visto do meu trabalho na internet.

03 Tirando a parte mais técnica, pode nos dizer qual é o seu software favorito e técnicas preferidas?

Prefiro o 3DS Max, principalmente porque o tenho usado há muito tempo. Já usei o Maya, XSI e Lightwave em outros estúdios no passado, mas, ainda prefiro o Max pela sua simplicidade e familiaridade. Detesto ficar travado com aspectos técnicos de softwares, então normalmente foco no que faço melhor, que é a tradicional modelagem subD poly, biped para rigging e o render default do MAX, embora queira aprender o Mental Ray para melhorar de alguma maneira minha iluminação.





04 Interessante que você utilize técnicas que estão no mercado por tanto tempo e produza algumas das imagens mais populares da atualidade. Fora o processo de início ao fim do personagem, qual parte do trabalho você gosta mais?

Modelagem. Gosto de todo o processo de modelagem, desde o início até os detalhes e ajustes finais. Gosto do desafio de tentar extrapolar as formas desde a mente ou papel até o 3D. Gosto muito do processo final também — apresentação, porque você começa a ver o modelo tomar vida. Esta etapa pode ser muito gratificante.

05 Existem muitos personagens excelentes em sua galeria. É evidente sua paixão pelo estilo cartoon, sem mencionar as belas garotas. Dá para notar um pouco de influência japonesa também, mas, pode nos dizer o que realmente te leva a este estilo e estes tipos de personagens especificamente?

Sempre quis ser cartunista desde criança. Minha técnica de desenho não foi muito usado nos últimos 15 anos, então para não perder tento incorporar a essência do 2D em meus desenhos de personagens. Realmente prefiro trabalhos em 2D em relação ao 3D atualmente. Aprecio muito o talento tradicional e técnica básica para se desenhar alguma coisa do nada até artes em diferentes estilos. Talvez venha do fato de acreditar que o mercado 3D está super saturado, especialmente com o grande número de lançamentos de filmes dos "animais falantes". É como se a animação 2D fosse uma arte que está morrendo. Quanto às modelagens de belas garotas pin-up? Bem, são mais agradáveis para os olhos e mais interessantes do que ogros!





06 O personagem mais recente de sua galeria foi o "Trixie". É um sinal de que o seu trabalho está dando uma guinada para o "lado negro"?

[risos]. Trixie foi realmente uma tentativa de fazer algo um pouco mais sombrio, como algumas pessoas às vezes dizem que eu deveria fazer também algo com menos curvas. Quis fazer um personagem com estilo parecido ao do Shane Glines, meu artista favorito, atualmente, e fazer uma pin-up estilo moderno com roupa de vinil brilhante. Realmente checando o site www.shaneglines.net dá para ver que você tem razão – existe muitos personagens legais! Já ouviu falar em Martin Abel? Ele parece ter traços semelhantes.

Nunca ouvi falar dele, mas, seu trabalho é realmente bom. Criei um bookmark do site dele e vou salvar algumas imagens dele como referência. É importante manter uma boa biblioteca de imagens para inspiração e referência. Estou constantemente achando novos artistas que me inspirem graças aos vários fóruns de criação, portfólios e blogs que visito.

07 Uma das coisas que diferenciam seus personagens de outros é a quantidade de vida que parece ter dado aos personagens em poses e expressões faciais que escolheu. Pode nos falar mais sobre isso?

Acredito que um ótimo modelo é apenas apresentá-lo bem, expondo de maneira eficaz a sua personalidade. Posiciono os personagens de maneira bem mais interessante do que a chamada posição "T". Tento incorporar a vida, flexibilidade, charme e impacto de uma arte cartoon sempre que apresento um personagem.



08 Pode dar alguma dica ou conselho para estudantes que estão buscando dar vida a seus personagens?

Recomendo estudar muito arte 2D e cartoons, assim como alguns filmes 3D no mercado da Pixar para ver como criar boas posições para os personagens e saber destacar os atributos do personagem. Brinque com o seu personagem até encontrar a pose que seja melhor pra ele. Quando estou posicionando o personagem, sempre acho 4 ou 5 poses que acha que não iriam funcionar. Composição e uma boa silhueta são importantes fatores a considerar.

09 Já teve o desejo de criar cenas ou personagens fotorrealísticos?

Não, realmente não. Acho que os efeitos modernos de hoje praticamente atingiram a perfeição quando estão bem feitos. A realidade pode ser chata. Ser capaz de modelar um mostro super detalhado no ZBrush ou renderizar um bárbaro musculoso usando shaders diferenciados requer muito talento, mas, não me atrai esteticamente. É uma excelente técnica para entrar no 3D de primeira linha, como o cinema e a indústria de efeitos especiais, mas, não é a minha praia. Outra coisa que me desanima no fotorrealismo é devido ao avanço rápido da tecnologia de modelagem e rendering os padrões de qualidade são difíceis de manter e superar.



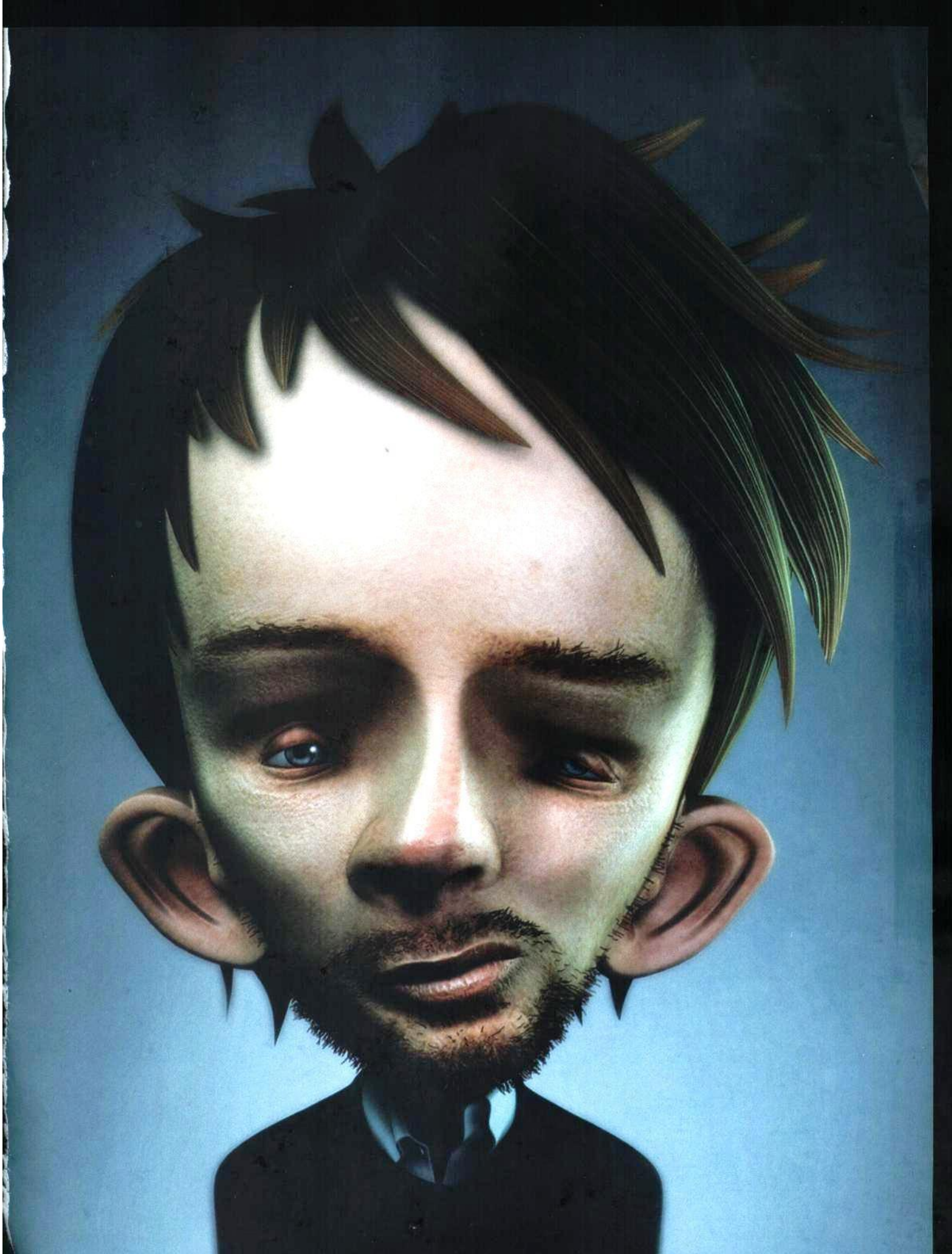
10 Realmente faz sentido e você pode gastar seu tempo na sua arte e não aprendendo novas tecnologias. Apesar disso, existe algum recurso nos softwares que você gostaria de ver para tornar seu trabalho mais fácil?

Tenho certeza de que todas as melhorias em software possíveis que eu possa imaginar já existem em forma de plug-ins, aplicativos ou através de algum processo avançado nos programas que utilizo. Mantenho os processos que sou familiarizado para acelerar as coisas. Acho que envolver demais com aspectos técnicos impedem a criatividade quando tenho uma idéia na cabeça que precisa ser realizada enquanto estou totalmente motivado e inspirado.

11 O que vem pela frente Andy? Você tem muitos fãs esperando para ver o que vem mais pela frente. Pode dar alguma idéia?

Tenho algumas idéias para novos personagens e estilos borbulhando na minha cabeça, mas, pouco tempo para desenvolvê-los quando estou trabalhando. Estou bastante inclinado a voltar aos meus desenhos 2D desde os rascunhos, pois acho que isso me desenvolverá como artista. Em termos de ambições a longo prazo, quero tentar usar o Zbrush e o Mental Ray e ver como incorporar seus recursos aos meu estilo. Gostaria também de aprender mais a animar e fazer meus personagens se movimentarem e trabalhar mais um pouco no meu curta, que provavelmente nunca vou terminar! ●





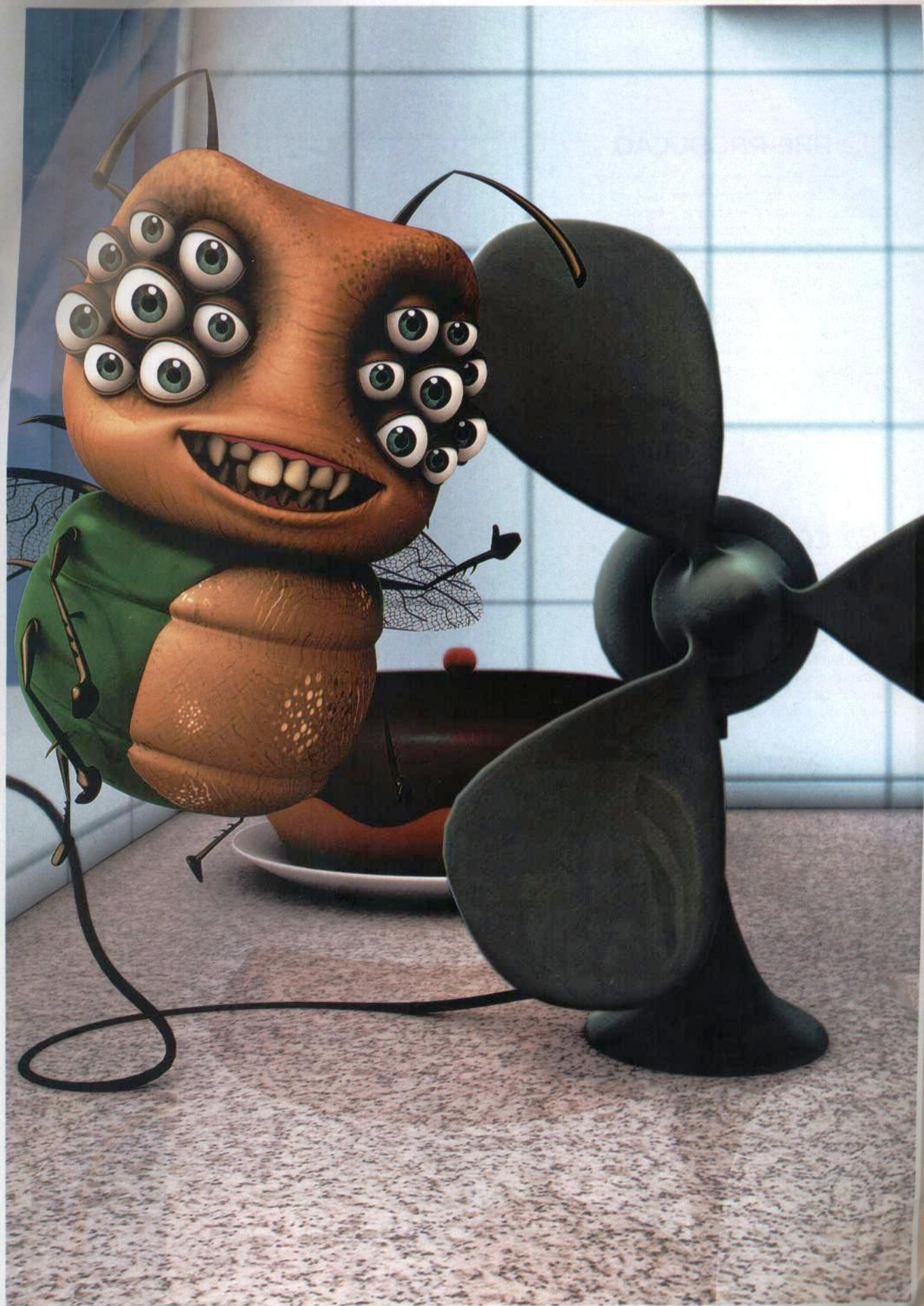
Contato



Andrew Hickinbottom

<http://andyh.cgsociety.org/gallery/>
chunglist2@btinternet.com





02 PRÉ-PRODUÇÃO

Com a idéia previamente aprovada pelo pessoal da escola, foquei-me em todos os detalhes da história, essa parte é importante pra gente se organizar melhor e definir o que deve ser feito, inclusive um cronograma com prazos para a coisa toda fluir da melhor maneira possível.

Com isso, fiz uma decupagem das cenas e uma lista de todos os elementos que deveriam ser modelados, texturizados, cenas para iluminar, definição dos tipos de luz, direção de arte e um cronograma para cada etapa.

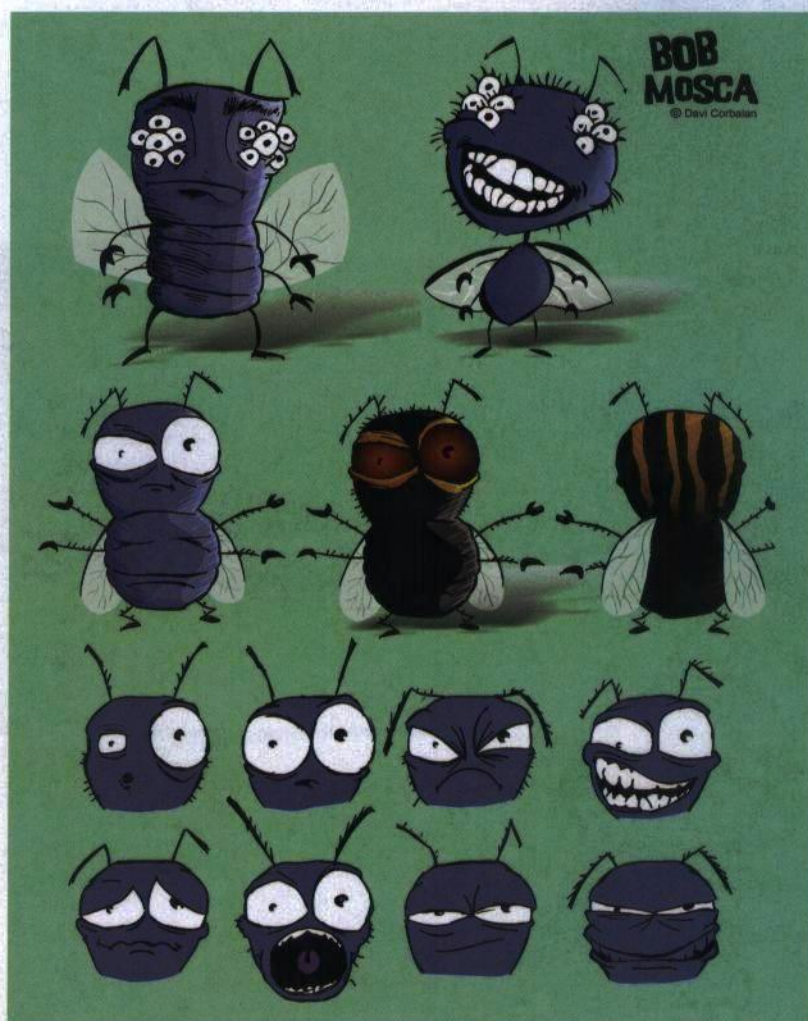
ENC	CENA	PL	ED	CAM	MOV	DESCRIÇÃO DA AÇÃO	TIME / FIM	ARQUIVO	CAMADA	PR	ST	TE	INICIAL
	Unica	1	PG	Back	Perseguido	Mosca voando na cozinha	5			1	181		
		2	PA	Lateral	Tipo	Mosca pousando no cesto de frutas	5			182	332		
		3	PA	Lateral	Tipo	Mosca pousando na estante	5			333	483		
		4	PA	Lateral	Tipo	Mosca pouse na geladeira	5			484	634		
		5	PA/Close	Front	Tipo	Mosca voando parada na cozinha, ela vê alguma coisa	5			635	785		
		6	PA/Close	Back	Tipo	Mosca vê o bolo	5			786	936		
		7	Close	Front	Tipo	Mosca surti	2			937	997		
		8	PA	Front	Tipo	Mosca olha para os lados	3			998	1098		
		9	PA	Lateral	Traveling	Mosca voa para o bolo	8			1099	1329		
		10	Close	Front	Tipo	Mosca com cara de tédio, depois raiva	5			1330	1480		

03 CONCEPTS

A concepção do personagem foi uma parte muito divertida, cheia de experimentação. Sei desenhar um pouco, e como eu queria um personagem simples não tive muitas dificuldades pra chegar na forma ideal. Minha maior dúvida era nos olhos, se fazia com apenas dois ou se fazia um monte, resolvi misturar um pouco as características humanas com as de uma mosca.



BOB MOSCA
© Dani Corbellan



Já na cozinha, fiz um esboço de uma planta baixa pra definir como seria a disposição de tudo e peguei algumas referências de objetos pra desenvolver a modelagem depois.



Bob Mosca

Se quiser ver como ficou minha
LEICA REEL acesse meu blog

<http://www.melies.com.br/blog/usuarios/bobmosca/>

Para assistir a versão final veja no
youtube em HD (alta resolução),
basta pesquisar por "Bob Mosca".



Por enquanto ficamos por aqui.
Gostaria de agradecer a Digital
Designer pelo espaço e a família
Melies por todo carinho e dedicação.
Até a próxima! ●

Contato

Davi Corbalan
davicorbalan@hotmail.com



BOB MOSCA

um curta de **Davi Corbalan**

04 STORYBOARD

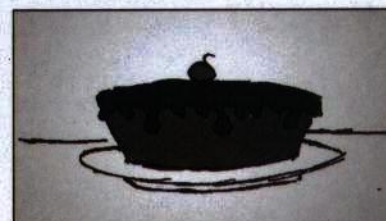
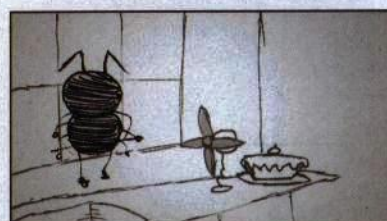
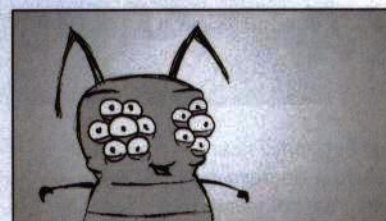
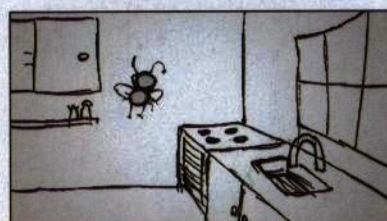
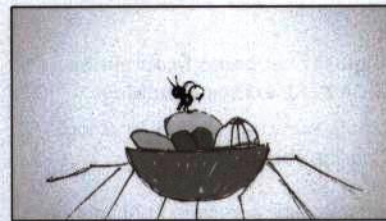
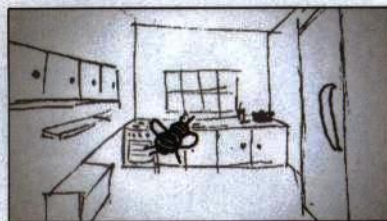
Pra fazer o *storyboard*, peguei algumas referências de alguns filmes (cena do confronto final de *Matrix Revolutions*, por exemplo) pra ter uma idéia melhor de enquadramento, *timing* de cena e tudo mais. Essa parte é bem simples, resolvida com esboços sem me preocupar com desenhos bonitinhos, já que é só pra ter uma idéia da fluidez da história.



BOB MOSCA

05 LEICA REEL

Nessa parte é hora de escanear todo o *storyboard* e colocar em um programa de edição de vídeos, pra termos uma prévia de como as cenas funcionarão, *timing* delas, etc. Se quiser pode até colocar umas pequenas animações toscas mesmo e alguns sons apenas pra passar a idéia do que está na sua cabeça, isso é muito útil para que outras pessoas possam ajudar a melhorar algo dando conselhos e sugestões, como cortes ou acréscimos de cenas, etc.





Bob Mosca

PARTE I

por Davi Corbalan

Oi pessoal, meu nome é Davi Corbalan, sou de Vila Velha - ES e vim pra São Paulo para aprender 3D na Escola Melies. Atualmente estou na fase final do meu curta, intitulado "Bob Mosca", trabalho de conclusão do curso Voyage. Será um prazer dividir todas as fases de produção com vocês.

DIÁRIO DE PRODUÇÃO

BOB MOSCA

um curta de Davi Corbalan

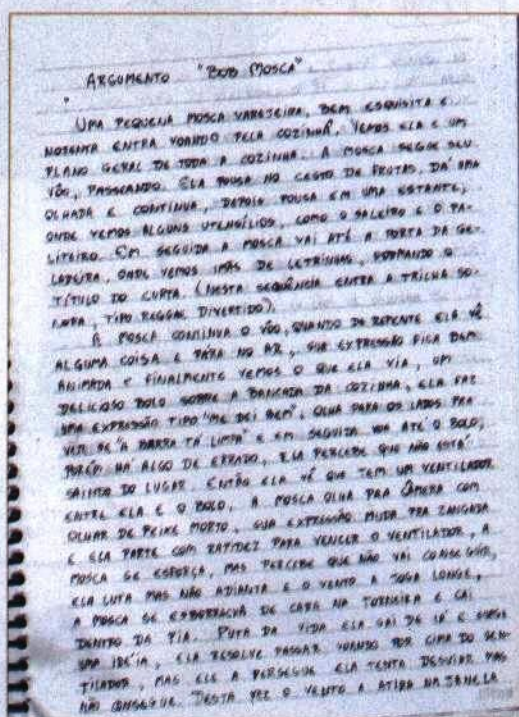


OI IDÉIA

Bom, antes de mais nada eu queria contar uma história que divertisse, queria algo que fosse entretenimento puro, gosto de filmes comerciais, sem a pretensão de ter que transmitir uma mensagem tocante. Com isso em mente, fiz um *brainstorm* no qual não cheguei a nenhuma idéia boa, aí resolvi trocar uma idéia com minha mulher e ela me deu a luz, uma mosquinha que queria comer algo numa cozinha, mas alguém a atrapalhava. Obrigado Laura. Pronto, fácil assim desenvolvi o roteiro, definindo cada cena, cada ação até o desfecho de minha história.

SINOPSE

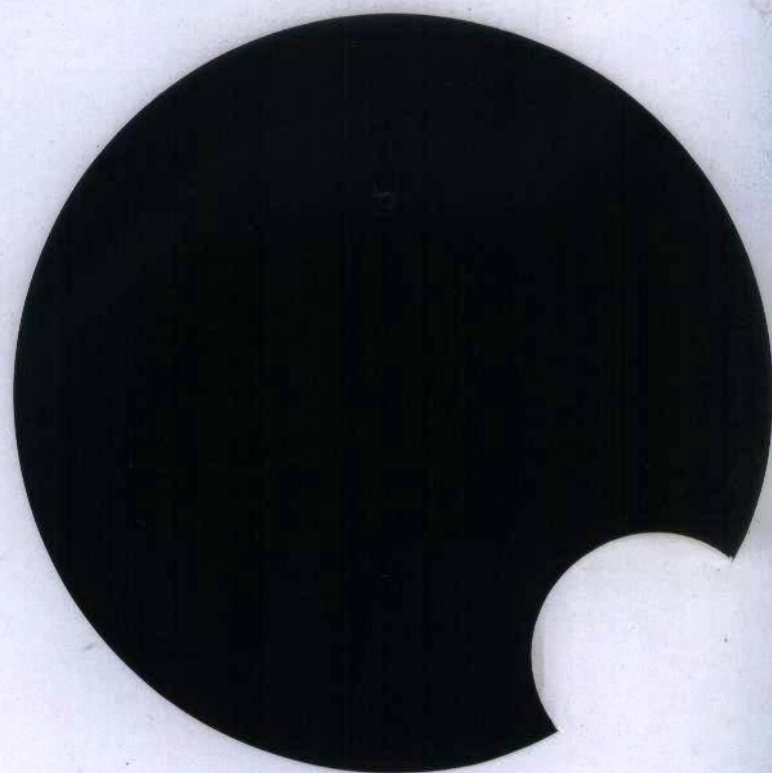
Bob é um carinha muito tranquilo, gosta de passear, voando pelas cozinhas de todo o Brasil a procura de restos para degustar. Quando está em mais um de seus passeios, ele vê algo definitivamente sedutor, um delicioso bolo de chocolate! Porém, para chegar até ele, Bob Mosca deve travar uma batalha contra o guardião do bolo, um inimigo mortal. Conseguirá Bob vencê-lo?





A dupla dinamarquesa Hvass & Hannibal assina o cenário misterioso que preenche a capa e a contra-capa desta edição da *Computer Arts*. Nana Hvass e

Sofie Hannibal montaram o estúdio Hvass & Hannibal em 2006. A dupla trabalha com arte e design em praticamente qualquer mídia: capas de CDs, videoclipes, serigrafia, direção de arte, ilustração, instalações e muitas outras. Entre seus clientes, estão a gravadora Sony BMG e a revista espanhola *Rojo*.



Arte da Capa



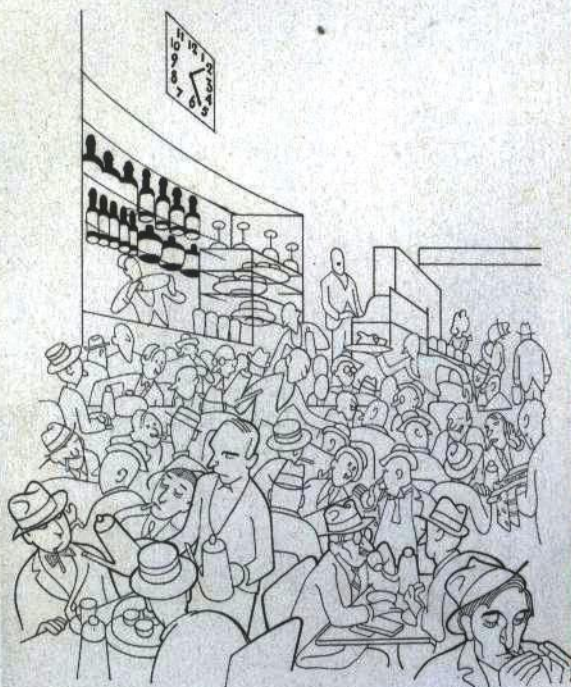
J. Carlos

O trabalho de um dos maiores ícones da ilustração e do design gráfico brasileiro é a síntese do desenhar para Leo Gibran



Leo Gibran

O paulista Leo Gibran é pai do Artur e, quando sobra tempo, ilustrador. Vive e trabalha em São Paulo na maior parte do tempo atendendo às solicitações de ilustração das agências de publicidade, mas também fazendo uma ilustração aqui e outra ali para o mercado editorial. Já desenvolveu projetos para Ambev, Coca-Cola, Ford, Microsoft, Citibank, Petrobras, TAM, Goodyear, entre outros.



Título: *J. Carlos – Época, Vida, Obra*

Mídia: Livro

Autor: Álvaro Cotrim (Alvarus)

País: Brasil

Ano: 1985

Então eu entro numa livraria e vejo aquele livrão bonito, capa dura, dentro de uma caixinha com o título de J. Carlos – Época, Vida, Obra

por Álvaro Cotrim (Alvarus). Como dizem por aí, minha cabeça explodiu. Passei o cartão de crédito sem perguntar o preço para me entender com o meu orçamento em outra ocasião. Se você já encontrou uma obra que resume tudo aquilo que está procurando no seu trabalho e não conseguia passar pro papel, sabe o que se passou na minha cabeça.

Um desenho limpo e preciso. Não uma precisão mecânica e sim, elegante, poética, humana... Está lá o tremido do traço, cada pausa da pena, cada respiro que o artista deu enquanto

desenhava e, ainda assim, perfeito. De deixar qualquer "puxador de vetor" com inveja.

O trabalho do J. Carlos [1884-1950] é a síntese do desenhar (seja o termo atribuído aos ilustradores ou aos designers). A composição é impecável, a narrativa objetiva e de opinião forte, as linhas claras, fluindo com uma desenvoltura que encontrei em outro grande artista, o caricaturista norte-americano Al Hirschfeld [1903-2003]. Mas verdade seja dita, nosso mestre veio antes.

Hoje o não menos genial Cássio Loredano tomou para si a tarefa muito grata de preservar a memória do grande mestre. Então é possível encontrar livros sobre a vida de J. Carlos e compilações de sua obra nas principais revistas de que ele participou. É possível, também, ter acesso a grande parte de sua obra no contexto original das revistas no site www.jotacarlos.org.



pelo aluno **Guto Spósito**

Crazy Clown

O diferencial MELIES

Para avaliar uma escola você precisa conhecer o trabalho dos alunos. Esse é o trabalho de Guto Spósito, aluno do curso de modelagem avançada FONTAINE. Acesse o site, conheça os cursos e descubra o DIFERENCIAL MELIES.

MELIES
MELIES - ESCOLA DE CINEMA E ANIMAÇÃO

Rua Cap. Cavalcanti, 38 - Vila Mariana - São Paulo/SP

Conheça mais em www.melies.com.br
ou pelo telefone (11)5573-1095

01 Joshua adquire inspiração a partir de uma série de coisas. Entre elas estão a marca brasileira de sandálias Havaianas, o artista Matthew Barney e a banda Fantômas

02 O artista norte-americano está sempre por dentro das novidades tecnológicas, mas não as deixa dominar o seu processo criativo: "trabalho muito em cores e formas e procuro sempre acrescentar ideias"

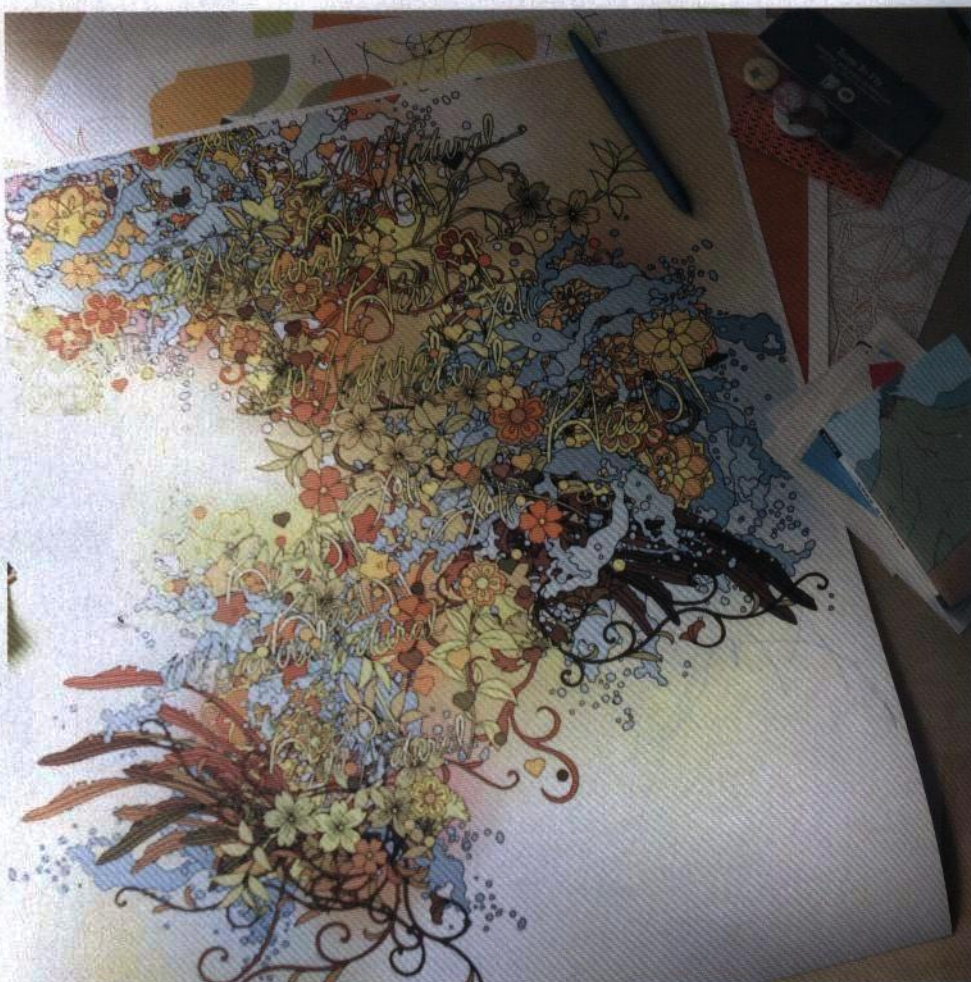
anos para ser reconhecida como uma forma de arte. Não acho que trabalhos criados digitalmente levarão tanto tempo para ter esse reconhecimento.

Um dia, estava em um restaurante praticamente lotado, procurando uma mesa para poder sentar e comer. Encontrei uma onde havia duas senhoras que já estavam terminando. Fui até a mesa e esperei educadamente ambas irem embora. Uma delas me viu e começou a fazer algumas perguntas sobre minhas tatuagens – "Isso dói?", "Por que você tem tantas?". Finalmente ela me perguntou o motivo de eu ter feito as tatuagens. Respondi que queria perseguir a beleza. "Você não acha elas bonitas?", perguntei, e ela devolveu, "Quer uma resposta sincera?". Eu disse "Pode responder o que quiser, não ligarei para nenhuma das respostas".

Acho que se você perder tempo pensando nessas coisas, estará desperdiçando um tempo que poderia aproveitar muito melhor trabalhando. O modo como é visto no mundo artístico, ou pelos olhos de qualquer indústria, normalmente será ditado por pessoas que nem o conhecem. Mesmo admitido pelo Smithsonian Institution, continuarei a trabalhar do mesmo jeito; se não fosse admitido por eles, faria tudo da mesma forma. Acredito que o melhor que tenho a fazer é trabalhar e deixar esses pensamentos sobre esse tipo de coisa para pessoas que pensam em coisas.

CA: A internet se tornou algo sério. O que designers e artistas ganharam com ela? Quão importante para você são galerias de arte, livros e produtos físicos?

JD: Antigamente era um sonho poder mostrar o meu trabalho para os moradores de Nova York. E a internet me deu algo muito melhor: uma audiência global. Tenho a oportunidade de compartilhar o meu trabalho em comunidades como QBN, Yayhooray e Computerlove. Entretanto, essa abertura não pode ser levada muito a sério. Nem todo mundo vai ser legal com você na internet. Não se pode deixar abalar com as críticas e tem que lembrar que sempre haverá pessoas que falarão mal do seu



01 trabalho. E certamente elas nunca serão seus clientes.

Por trabalhar em uma mídia intimamente relacionada com a tecnologia e a internet, não costumo utilizá-las muito para ter inspiração. Boa parte dela vem de galerias de arte, inaugurações, livros e produtos físicos. Você precisa sair um pouco do computador se quiser manter uma perspectiva original do seu trabalho.

CA: Em 2008 você realizou muitas coisas, tanto pessoal quanto profissionalmente. O que esperar de Joshua Davis para o ano de 2009?

JD: Até agora, 2008 foi um ano focado em produtos: iniciei uma linha de objetos domésticos com a Umbra e cadernos, mochilas e outros produtos com a Miquelrius. Pude trabalhar na área gráfica com ilustrações e designs que saíram das mãos do cliente e foram para galerias, museus, chegaram à casa das pessoas e minha vida está ótima assim.

